平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 10月号 OCTOBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

490 YEN

1993年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻10号通巻106号

特報!
アラジン/うる星やつら/ラングリッサー2
T.M.N.T./トーナメントファイターズ
オルゴール/オーサムポッサム/V.R.
ファンタシースターIV/ロードス島戦記

MEGA-CD PRESS
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
サンダーホーク
ウイニングポスト
リーサルエンフォーサーズ
アルシャーク
ぽっぷるメイル
マイト&マジックIII

ガントレット/バンパイア キラー
ダイナブラザーズ2
信長の野望・全国版
タイムドミネーター/ジョーダンVSバード
ミュータントリーグ・フットボール

特集
トレジャーファクトリーSPECIAL
メガドラのお宝アクションゲーム、ガンスター ヒーローズ、マクドナルド発売記念!!

激報!
シャイニング・フォースII

ストリートファイターIIダッシュプラス綴じ込み付録
STREET FIGHTER II' PLUS COMPLETE GUIDE

センセーション

ロープレマインドを揺する
革新の大巨編!

SHINING FORCE II

平和に暮らすグランシール国の城下町に、突然暗雲が立ちこめた。
トレジャーハンターのジッポが手にした伝説の財宝が、異変を呼び起こしてしまったようだ…。
さあ、いにしえより伝わる謎を解くために、新たなる冒険へと旅立つ時がきた。

シャイニングフォースII　10月1日発売予定　8,800円

Jリーグ・ジェフ ユナイテッドを応援しています。

SEGA　株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235　受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

ダブル

スタート直後からノンストップ
爽快バトル!

GUNSTAR HEROES™

悪の帝国軍が、最終兵器を手にいれようと行動を起こした。
だが、正義のヒーロー、ガンスターズも永い眠りから目覚めていた。
そして、武器合体システムの破壊力で 群がる敵をガンガン倒して、帝国軍の野望を叩け。

ガンスター ヒーローズ
9月10日発売予定　6,800円

高性能で低価格。
メガドライブ2
12,800円

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

MEGA CD

音速ヒーロー(ソニック)MEGA-CDに新登場!!

あのソニックが今回は、MEGA-CDの大容量を生かしてなんと、全70ステージを時空間をワープしながら大冒険を繰り広げるぞ。その他にも、回転、拡大、縮小といったMEGA-CDだけの機能を駆使したスペシャルステージや、2つのゲームモードなど、さらに今回はソニックと互格に渡り合える最強のライバルも出現するらしいぞ!そのうえ、MEGA-CDならではのMi-keの宇徳敬子が歌う主題歌まで楽しめちゃうなんて、これはもう絶対に見のがせないネ!!

SONIC THE HEDGEHOG CD

こんどのソニックは、またまたスゴイゾ!!

メガ-CDソフト
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
9月23日発売予定 8,800円 ©1993 SEGA

あなたのココロのスキマを埋めたいのです…

フルサイズアニメーション・アドベンチャー

笑ゥせぇるすまん

メガCDソフト 9月10日発売予定 8,800円
セガマウス 5,000円(別売) 対応ソフト
©藤子Ⓐ/シンエイ・中央公論社・TBS ©1993 SEGA/COMPILE

メガドライブのニューハイパーアタッチメント
メガ-CD2
MEGA-CD 2
好評発売中 29,800円

※メガ-CD2をお使いになるには別売りのメガドライブ2、又はメガドライブを合体させてご使用ください。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

噛むほど。

ナル版で、いよいよ登場。

MEGA DRIVE

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

バンパイアキラー

VAMPIRE KILLER™

ホラーアクションゲームの決定版

～ドラキュラシリーズ最高の緊迫感～

★2タイプの個性的なプレイヤーが独自の攻撃アイテムを持ち、アクション性もアップ。

★時代背景に伴って多彩な敵キャラも続々登場。

★戦闘シーンがドラキュラ城周辺から広がり、様々なステージ構成が楽しめる。

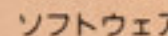
★新しいドラキュラサウンドには本物志向の擬音を追求。

12月10日
発売予定
定価 7,800円(税別)

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
関西 大阪 06(456)4578　東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573 (ハロー コナミ)
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

CAPCOM

ガイル　エドモンド本田　春麗　ブランカ　リュウ　ザンギエフ

STREET FIGHTER II' PLUS

株式会社カプコン 国内営業本部／〒540大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

この商品は㈱セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

ケン　ダルシム　バルログ　サガット　バイソン　ベガ

メガ伝説、はじまる。

マッチプレイ(総あたり戦)、イリミネイション(勝ち抜き戦)、エキサイトモード。
メガの舞台で新たなバトルがプラス。頼れるのは、自分の腕だけだ。

メガドライブ専用ソフト
ストリートファイターII ダッシュプラス

9月28日(火)発売予定　定価9,800円(税別)　24M

商品パッケージに
同封されている
アンケートはがきにお答えいただくと、
BIG PRESENT
抽選で1万名様に
「TVコマーシャル
メイキングビデオ」
プレゼント!
締め切り／平成5年11月20日(消印有効)

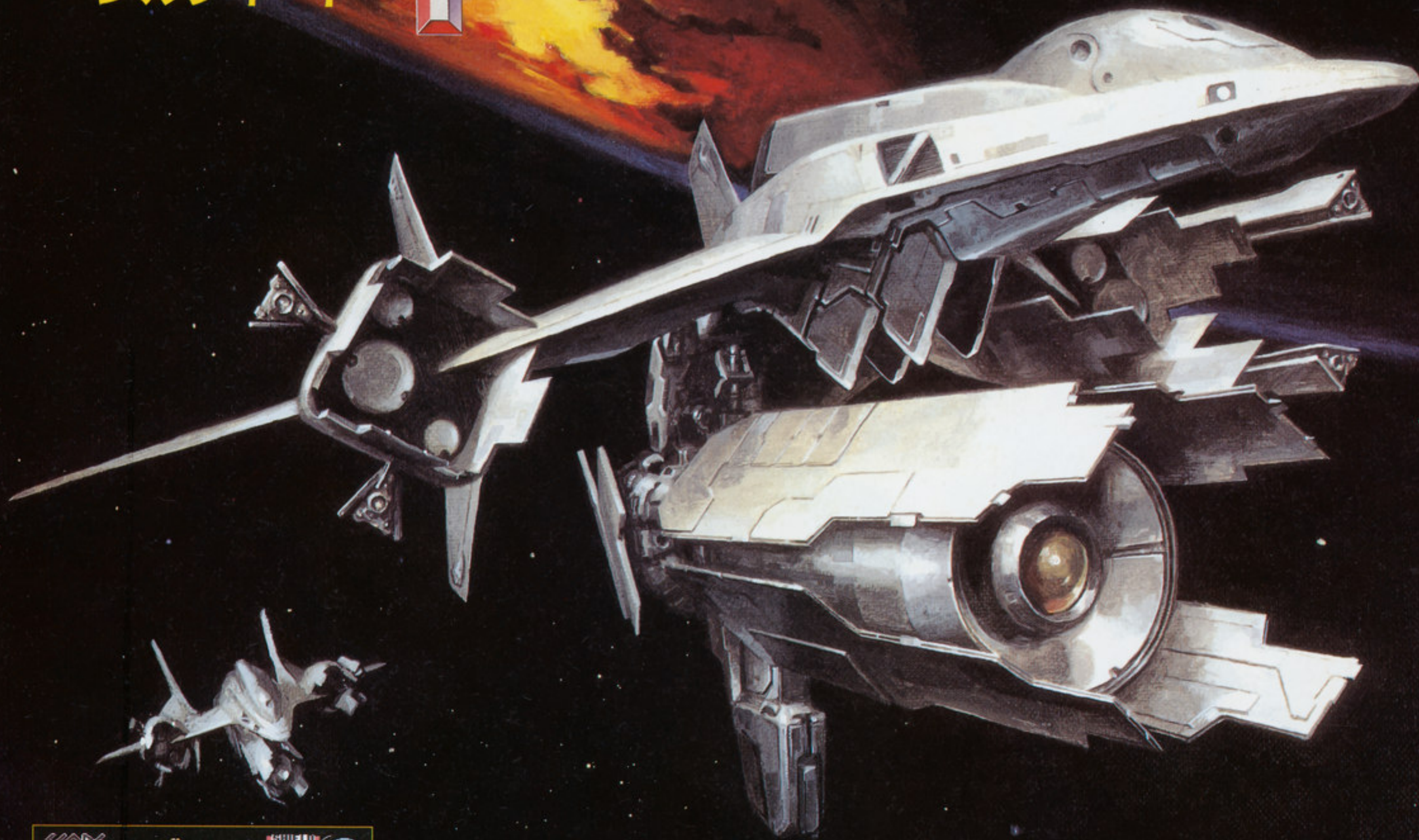
あのビデオゲームの迫力がリアルによみがえる
メガドライブ用コントローラー「カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD」。
キミを勝利へと導くスピード調節などの多彩な機能を搭載。熱い闘いが、もっと熱くなる。

メガドライブ対応
カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD 9月下旬発売予定　定価9,800円(税別)

Capcom Power Stick Fighter™ MD
カプコン・パワー・スティック・ファイターMD

※写真の商品は開発中のものです。

SILPHEED

シルフィード

3Dの迫力と，縦スクロールシューティングの優れたゲーム性を融合

3Dだからこそ実現可能なCG画像による迫力ある演出．
4万画面を越える背景映像と，リアルタイムポリゴン描画の組み合わせによる，新しいゲーム感覚．また，背景映像との衝突判定，破壊判定，ゲーム平面との軌道のシンクロも厳密に再現．

3CPU完全並列動作による高速演算

MEGA-CDのシステム上にあるCPU，及び特殊ハードウェア機能をその能力に合わせて厳密にコントロールすることにより，従来では，技術的に難しかった秒間15コマの背景動画の他に，さらにポリゴンの高速描画を実現．

イラスト/末弥 純

好評発売中 標準価格 8,800円(税別)

MEGA DRIVE MEGA-CD
MEGA-CD専用

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

KOEI

MEGA DRIVE

SEGA MOUSE セガマウス対応

「国盗りゲーム」の醍醐味、ここにあり！

9月15日発売!!

不朽の名作、あの大ヒットソフト『信長の野望・全国版』が
ついにメガドライブ版で帰ってきた!!
シンプルにして奥の深い展開は、まさに歴史SLGの原点。
さらにシナリオを2本追加し、グラフィックもパワーアップ、
加えてマウス対応だから操作性もバツグンの親切設計。
これをやらずして歴史シミュレーションゲームは語れない!!

帰ってきた全国版！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望
全・国・版

◉メガドライブ版：8,800円／スーパーファミコン版：8,800円 好評発売中!!

●スーパーガイドブック：1,200円（税込）

光栄オリジナルBGM集Vol.8
スーパー信長の野望・全国版
太閤立志伝
スーパーファミコンが奏でる響きをそのまま再現。
オリジナル音源で全曲完全収録。
戦国覇者の熱き叫びを聞け！
（楽譜付）
●CD：KECH-1048：2,500円（税込）
9・26発売予定

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

MEGA CD

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

きみが育てたこの馬が、世界の頂点に立つ！

メガCD版
9/17 発売予定
スーパーファミコン版
9/10 発売予定

ウイニングポスト
Winning Post
競馬シミュレーションゲーム

ファン待望、本格派シミュレーションゲーム遂に登場!!

自分の馬が育つ喜び、勝つ醍醐味……ブリーダー体験からレースの駆け引きまで存分に楽しめる競馬ソフトが登場！
わかりやすい操作で、しかもドラマティックに競馬の世界をシミュレート——だから初心者も競馬通も大満足。
再現される競馬世界はどこまでもリアル。サラブレッドを巡る人間模様、大迫力のレースシーン———
まさに競馬ゲームの最高峰!!馬主の感動がここまで伝わるソフトがあっただろうか？

ゲームの特色

- 自分で競争馬をつくり、血統を残す「ブラッドスポーツ」としての競馬をリアルに再現。このソフトならではの「競り」も、強い馬を手に入れる重要なポイントだ。
- レースは最大12頭立ての手に汗握るアニメーション。もちろん馬券の購入もできる。
- 調教師、厩務員、騎手……さまざまな人々との交流が熱いドラマを展開。
- 用語がわからない人々のために「競馬用語事典」。特に重要な200語を解説、初心者も安心。

●メガCD版：9,800円 ●スーパーファミコン版：12,800円

●スーパーガイドブック：1,200円（税込）●ハンドブック：2,000円（税込）

Winning Post ハンドブック

Winning Post スーパーガイドブック

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係（TEL.045-561-6861）まで。

MEGA CD　PC Engine　KOEI

史上最大の帝国と女心を手に入れた男。

「信長の野望」「三國志」に並ぶ光栄歴史三部作、チンギス・ハーン登場！

メガCD版 9/24発売予定
PCエンジンスーパーCD-ROM²専用版 9/30発売予定

歴史シミュレーションゲーム

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

草原の蒼き狼から、世界の覇王へ——ユーラシア大陸全土を手にした英雄、チンギス・ハーンの生涯を体験!!
裏切りと略奪の歴史のなかで彼を支えたものは、決して薄れることのない「血の絆」だった……
熱い愛と、確かな絆がつくりあげた一大歴史シミュレーション。今ここに、堂々の登場!

メガCD版:9,800円/PCエンジンスーパーCD-ROM²専用版:9,800円 With セーブくん:13,800円
スーパーファミコン版/ファミコン版/メガドライブ版:各11,800円
●CD:KECH-1029:2,900円(税込)●スーパーガイドブック:1,200円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.9　9/26発売予定
ヨーロッパ戦線
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
時代を越えた戦いが、いまよみがえる。
スーパーファミコンのリアルな音源を使用したオリジナルBGMを完全収録!(楽譜付)
●KECH-1049:2,500円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100(パソコン専用) 045-561-8000(TVゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■<メガドライブ・メガCD版>この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE/MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■CDの販売はポリドール株式会社です。■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861代

戦場を駆け

9月17日
発売
メガ・CD専用
¥7,800
(税別)

Might and Magic® III

マイト・アンド・マジックIII

Isles of Terra

世界へ、挑め！

世界中の冒険者を魅了した本格派3DRPG、ついにメガCDで登場！
街、洞窟、城…と、64エリアにもおよぶ広大なマップを舞台に、
魅惑的な数多くのクエストを解き明かしていく、自由度の高いのが魅力！
国内のRPGに飽きた冒険者よ、世界へ挑戦せよ！

発売日未定/価格未定

セガマウス、ファイティングパッド6B対応（別売）
バックアップRAMカートリッジ対応（別売）

メガ・CD専用

CRI 株式会社CSK総合研究所 〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
詳しいお問合せは営業部までどうぞ。

MEGA DRIVE　MEGA CD

PIONEER®

1993年、秋。
未知との遭遇、始まる。

3D視点による美しいCG映像と、
RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、
迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」誕生。
9,800円(税抜)PEASJ5001 発売元:㈱タイトー ©1993 TAITO CORP. CLD-A100とPAC-S1との組み合わせてお楽しみください。

リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、インタラクティブ・ムービー「I WILL」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N デーモン小暮が深層心理を暴き立てる、インタラクティブ・パーティゲーム「悪魔の審判」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」

S はCLD-A100+PAC-S1、N はCLD-A100+PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD·ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売:PAC-K1 標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。

MEGA LD

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ

LD ROM²

レーザーアクティブ
LD·ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive LD·ROM²(30cm、20cm)、CD·ROM²、Super CD·ROM²、PCエンジン用ROMカード

レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100
リモコン付属 NEW
標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

LaserActive™

フリーダイヤルでお近くのレーザーアクティブ体験フェア実施店をご紹介します。 0120-45-8102 (ヨウコソ パイオニア) ●受付時間/月曜~土曜 9:00~17:30 ●期間/平成5年10月20日まで

未知との遭遇は、カタログから始まる。 パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター:BEEP!/ MEGADRIVE LA-9係へ。

時代は、レーザーディスク。
LASER DISC このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

●SRマーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

音と光の未来をひらく パイオニア株式会社

CONTENTS

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は話題の新作の登場で盛り上がった売上げランキングだけど、人気ソフトに引っ張られてハードのほうも結構売れたみたいだね。 9月も話題作が続々と出てくる予定だから、またまた新規ユーザーが増えるかも。今後もこの調子でいくといいね。

1位 NEW SOFT シルフィード
ゲームアーツ／'93年7月30日発売／8,800円／SHT／CD

4611 POINTS

店頭デモに人だかりもできた超話題作。売り切れ店も続出したけれど、今月の裏技は必見かも？

2位 NEW SOFT 聖魔伝説3×3EYES
セガ／'93年7月23日発売／8,800円／RPG／CD

2709 POINTS

各誌の前評判と関係なしに、かなりの本数が売れた「3×3 EYES」。林原めぐみ効果は強力？

3位 前回1位 ぷよぷよ
セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

1524 POINTS

スーファミ移植も決定した「ぷよぷよ」だけど、値段の安さはやっぱり格別。まだまだ人気だ。

4位 NEW SOFT エコー・ザ・ドルフィン
セガ／'93年7月30日発売／6,800円／ACT／8M

1001 POINTS

出荷数が控えめで買えない人も続出。動きは絶品だぞ。

5位 前回3位 シャイニング・フォース外伝II～邪神の覚醒～
セガ／'93年6月25日発売／5,500円／RPG／4M＋B・3

953 POINTS

GG人気を引っ張る定番シリーズ。ボリュームも充実。

6位 前回6位 ぷよぷよ
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)

840 POINTS

手軽に熱い対戦が楽しめる1本。GGユーザー必携だ。

7位 前回2位 Jリーグプロストライカー
セガ／'93年6月18日発売／8,800円／SPT／8M＋B・1

593 POINTS

リティー不在は残念だけど、デキは良好。音声もリアル。

8位 NEW SOFT ザ・スーパー忍II
セガ／'93年7月23日発売／6,800円／ACT／8M

532 POINTS

名作の続編は意外と好評？ 古代祐三じゃないのは残念。

9位 前回5位 メガシュヴァルツシルト
セガ／'93年6月25日発売／7,800円／SLG／CD

435 POINTS

お家芸のビジュアルや世界観も健在。アレンジも良好。

10位 NEW SOFT アークスI・II・III
ウルフ・チーム／'93年7月23日発売／8,800円／RPG／CD

428 POINTS

シリーズ3本分のソフトが入ってお得。デキは難あり？

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回4位	ゴールデンアックスIII セガ／'93年6月25日発売／6,800円／ACT／8M	335POINTS
12位	前田—	ベアナックルII～死闘への鎮魂歌～ セガ／'93年1月14日発売／7,800円／ACT／8M	308POINTS
13位	前回—	シャダムクルセイダー セガ／'92年9月18日発売／5,500円／RPG／4M＋B・3	248POINTS
14位	NEW SOFT	ベアナックルII～死闘への鎮魂歌～ セガ／'93年7月23日発売／3,800円／ACT／4M(GG)	203POINTS
15位	NEW SOFT	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ EAビクター／'93年7月30日発売／8,900円／SPT／8M	181 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は7月1日～7月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

先日開催されたAMショーでは、セガの「バーチャファイター」やカプコンの「スーパーストリートファイターII」など、各社の自信作がたくさん発表されたのだ。SNKの「サムライピリッツ」も好評稼働中だから、当分ゲーセン通いが続きそう？

1 サムライスピリッツ

対戦が熱い剣技格闘アクション。演出や音声も見どころ。

3 マッスルボマー

NEW FACE!

あのハガーも出るプロレス格闘。バトルロイヤルも熱いぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	サムライスピリッツ	SNK
2	1	アウトランナーズ	セガ
3	—	マッスルボマー	カプコン
4	2	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
5	—	エアーコンバット	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今月はあのテクモがメガドラに参入してきたり、ゲームギアに「女神転生外伝～ラストバイブル～」の移植が決まったりと、うれしい情報も入ってきたメガドラ周辺。年末にかけてまだまだお楽しみもありそうだから、もっと期待しててもいいぞ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	92
2	1	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO	90
3	11	アウトランナーズ	セガ VG	45
4	—	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	33
5	6	プンリセスメーカー	ガイナックス パソコン	32
6	3	天地を喰らうII	カプコン VG	31
7	8	ダークエッジ	セガ VG	29
8	17	ゼクセクス	コナミ VG	28
9	10	スナッチャー	コナミ パソコン他	26
10	9	キャプテンコマンドー	カプコン VG	23
11	7	ウルフファング	データイースト VG	22
12	5	ファンタシースター	セガ マスターシステム	17
13	14	ファイターズヒストリー	データイースト VG	16
14	15	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	15
15	12	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	13
16	18	戦国エース	バンプレスト/彩京 VG	12
17	-	エメラルドドラゴン	バショウハウス パソコン他	11
18	-	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	10
19	-	マッスルボマー	カプコン VG	8
20	-	サイレントメビウス	ガイナックス パソコン	7

祝 オルゴール

データウエストの新作はAYAの続編。DAPSも進化!

祝 信長の野望・覇王伝

光栄は信長の最新作を移植決定。データもさらに細かいぞ。

※「信長の野望・覇王伝」の画面はパソコン版のものです。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は「ストIIダッシュプラス」「シャイニング・フォースII」や「ガンスター」に「ソニックCD」など、前人気の高い話題作が続々発売されてうれしいかぎりだね。「お小遣い(こづかい)が心配」なんて声もあるけど、よ～く考えて買いたいところだよね。

1位 前回2位 ストリートファイターIIダッシュプラス

カプコン／9月28日発売予定／9,800円／ACT／24M

380 POINTS

最強の内容でついに発売!!

長い間待った甲斐(かい)もあって、メガドラ版には他機種版で再現されてない要素も入っているぞ。やっぱ、これは買わねば!

2位 前回1位 シャイニング・フォースII

セガ／10月1日発売予定／8,800円／RPG／16M＋B・2

323 POINTS

RPGの超話題作も完成!

もはやメガドラの看板となったRPG大作の最新作もいよいよ完成。絵柄は一新したけど、デキのほうも保証つきだぞ。

3位 前回5位 ファンタシースターIV

セガ／12月発売予定／8,800円／RPG／24M＋B・B

274 POINTS

新機軸!マシンバトル!

今回の「PSIV」では、なんとマシンに乗って戦うことも可能に! 移動の苦痛が解消するこのシステムは斬新で快適だぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	バーチャレーシング	セガ／発売日未定	134
5	4	ガンスターヒーローズ	セガ／9月10日	121
6	6	サージングオーラ	セガ／発売日未定	114
7	7	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ／9月23日	91
8	-	夢見館の物語	セガ／12月予定	90
9	15	ラングリッサー 2	メサイヤ／来夏予定	70
10	-	イース・マスク・オブ・ザ・サン(イースVI)	セガ・ファルコム／発売日未定	63
11	-	ガントレット	テンゲン／9月17日	56
12	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ／発売日未定	51
13	13	真・女神転生	シムス／12月予定	48
14	9	ぽっぷるメイル	セガ・ファルコム/発売日未定	45
15	10	パノラマコットン	サクセス／発売日未定	42

CHECK!

9 ラングリッサー2

ファン待望の「ラング2」も画面を初公開。要注目だね。

13 真・女神転生

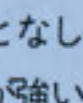
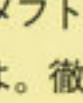
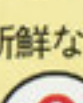
移植作業も着々進行中の「真・女神転生」。アレンジも必見。

※上のデータのポイントは8月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

最近は「シルフィード」をはじめ良質のメガドラソフトが続々と発売されて、話題をまいているけど、今月はさらに人気作品がかたまって出るだけに、みんなのチェックも大変なんじゃないかな？ てなわけで、そんなみんなの助人にドッグレースをお役に立ててね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いことになります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 9月10日発売 ガンスター ヒーローズ

セガ／6,800円／ACT／8M

2人同時プレイあり

制作集団トレジャーによる新感覚痛快アクションがついに登場。レッドとブルーのガンスターズが14種類のショットを駆使して大活躍。全7面。

平均オッズ 8.25

2枠 9月10日発売 ミュータントリーグフットボール

EAビクター／8,900円／SPT／8M

パスワード制／2人対戦プレイあり

遥かな未来を舞台に、ミュータント達が繰り広げる、殺人アメフトゲーム。個性的な19のチームが、トラップだらけのフィールドで戦う。

平均オッズ 6.5

Game Beginner Girl 青山ようこ

ついに待望の29インチTVを購入。大きな画面でプレイすると、ゲームの面白さもグンとアップするみたい。特に「シルフィード」には感動！ おかげで、最近はいろんなゲームを買ってしまいます。

ガンスター ヒーローズ： 久々に〝楽しい！〟って感じのゲームですね。キャラの動きや投げの声が気持ちいいの。ライフが100から始まるのは結構ツライけど、初心者でも長く遊べそうです。難易度的に2Pをオススメしますが、男の子のキャラがカワイイから、女の子も要チェックだよ（笑）。 **9**

ミュータントリーグフットボール： 人間以外のキャラにアメフトをプレイさせるっていう発想は、なかなか面白いですね。でも、アメフトのルールを知らないと、このゲームの楽しさは理解できないかも。絵柄がアメコミ調でセリフもブラックユーモアにあふれてますが、かわいいキャラもほしかったな。 **6**

Foreign Game User OLI-X光治

ついにMEGA-CDを買ったのだ。ところがCDのソフトは1本も持っていなかったりする。ならなんで…というと、海外で発売されている「エコー・ザ・ドルフィン」CD版で遊ぶのが目的。これはいいよ。

ガンスター ヒーローズ： 周囲の評判がスゴかったので期待して見たけど、まずはよくまとまってる感じ。でもハデハデな画面のわりに、イマイチ気持ち良くないんだよね。特に武器選択に失敗すると、ダレて欲求不満になる面があるのは残念。何も考えずに楽しめれば、ハデさも生きてくるが…。 **7**

ミュータントリーグフットボール： ヘンなフットボールというと、「スピードボール」を思い出すけど、これもソレ系。でも対戦が熱くてたまらないっていうスポーツものの王道とは、明らかに路線が違うから、あんまり楽しい気がしないんだよね。動きも粗いし、もう少し基本部分で楽しませてほしいな。 **5**

Game Mania Group ハイローラーズ

渋谷だ。業務及び遊びを円滑化させるため、近日中に引っ越しを予定。我が和光、平塚基地からだと免停中ゆえ、とにかくかったるい。三軒茶屋か池尻大橋近辺を狙ってるので、いい物件があれば頼むぜ。

ガンスター ヒーローズ： 小気味良いアクション、ガンガンサウンド、メガドラとは思えないグラフィック。どれを見ても最高にいいゲームだ。敵の攻撃パターンも凝ってるし、絶対買いのソフトだぜ。でも、後半ちょっとステージが長いのが困りものだけどな。アクション派は買え！！（作） **9**

ミュータントリーグフットボール： 名作「ジョン・マッデン」のアメフトをアレンジしているので、プレイ感覚自体はいい。選手もバケモノじみてて最高だし、音楽ドバドバ、メッセージもクレイジーと、俺には言うことなしのノリだぜ。でも、アクが強いから一般人にはクドくて大味なだけかもな。（作） **7**

General Game User ジャムおじさん

最近は毎晩深夜の2時くらいまで仕事をしていて、とにかく忙しい。でも、今月は発売されるゲームがどれも粒揃いなので、おじさんもうれしいかぎり。職場の女の子にもメガドラを薦めちゃおうかな。

ガンスター ヒーローズ： あの「魂斗羅スピリッツ」を手掛けたスタッフもいるトレジャーらしく派手で痛快なアクションに仕上がってるね。難易度の高さや1時間近くかかるプレイ時間は気にならなくもないが、4面までの面セレや凝った動きの面白さで帳消しかな。見てるだけでも飽きないよ。 **8**

ミュータントリーグフットボール： 既存のアメフトゲームも、出尽くした感じがするけど、そんな普通のゲームに飽きたアメフトマニアには、結構ウケるよ。徹底してふざけてるセリフは妙に笑えるし、バラバラになる選手や豊富なリアクションも新鮮な感じを受けるはず。アメフトマニアの余興に最適。 **8**

3枠　9月15日発売

信長の野望・全国版

光栄／8,800円／RPG／4M

バックアップ(2)／8人までプレイ可能

光栄初期の名作「全国版」のリメイク移植。4つのシナリオを舞台に戦国武将が全国統一を目指す。17カ国と50カ国を選択可能。方言モードあり。

平均オッズ 5.5

有名なんだけど「難しそう」「面倒くさそう」という印象が強いこのシリーズ。今まで敬遠していた人も多いのでは？　これはそんな人にオススメですね。内容がかなり簡略化されてるのがひと目でわかりますし、中身も薄くなってないのはサスガ。値段も安くて○？ **6**

まあ信長ですな。家臣とか茶器とかいった細かい要素がないのは、初心者にいいのかもしれないけど、逆に目に見えない部分でのやりとりが多くなって、どうもピンとこない感じがする。信長マニアには涙もののようだが、やっぱ画面とかも地味でイマイチだね。 **5**

さすがにコンピュータは速いけど、システム自体が古いのでイマイチしっくりこない。難易度も、今まで出た光栄モノでも一番難しいほどだが、方言モードで表示されるメッセージには笑かしてもらったぜ。「信長」の元祖を体験するにはいいが、やっぱ古いぜ。(作) **5**

良くも悪くも古いゲームだ。序盤で内政外政をしっかりやっとかないとあっさり負けるし、統一目前でもイベントひとつで簡単にやられることも多い。勝ってるうちは楽しいが、劣勢になるとリセットって感じで淡泊だ。マウス対応はいいが、もっと楽しみがないとね。 **6**

4枠　9月17日発売

ガントレット

テンゲン／7,800円／A・RPG／8M

パスワード制／4人同時・対戦プレイあり

'85年に登場し世に名を馳せたアクションRPGの名作を完全移植。アーケードモードの他、クエストモードとバトルモードあり。セガタップ対応。

平均オッズ 7.25

最近はゲーセンでも見かけなくなったけど、これがメガドラで遊べるなんてウレシイな。このゲーム特有のワラワラ湧き出る敵の群れも、本当によくできていますし、モードも多いから、懐かしい人も初めての人も十分楽しめます。4人で遊べば盛り上がれますよぉ。 **8**

多人数プレイ可能、オリジナルモードつきなど、まさにファンなら涙モノの仕様で登場。とりあえず面白いことは面白いけど、結局は敵の位置を覚えて攻略するゲームなので、アーケード版で遊んだことがない人はイマイチ楽しめないかも。コレクターなら買いだけど…。 **6**

「マーブルマッドネス」に続き、アタリの名作が移植され、なんともうれしい限りだ。テンゲンらしく移植も各所でこだわりが見られ、俺のような基板所有者も納得できる完璧な仕上がりがうれしい。壁撃ち255発の裏技やアタリらしい奥深さも健在。皆の者買え。(渋) **8**

これまた懐かしいゲームの移植だが、移植度自体はメガドラソフトの中でもまさに屈指のデキ。特に合成音声や画面の雰囲気は、ビックリするぐらいアーケード版にそっくりだ。オリジナルの「クエスト」はマップが少々複雑でツライけど、「バトル」はかなり面白くて○。 **7**

5枠　9月23日発売

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

セガ／6,800円／ACT／8M

パスワード制／1人プレイのみ

おなじみマクドナルドのキャラクターが登場するファンタジーアクション。地図の切れ端を手に入れたドナルドが宝探しの旅に出る。全4面。

平均オッズ 7.0

あのドナルドがゲームで登場するなんてビックリしたけど、グラフィックはカラフルだし、仕掛けもなかなか凝っててよくできたゲームです。見ためと違って結構難しいのですが、雰囲気が楽しいし、オマケのゲームもあって楽しませてくれます。でも話は少々強引？ **8**

いちおうキャラゲーなんだけど、内容のほうは「ガンスター」と同じトレジャーが作ったとは思えないほど、非常にオーソドックスで、普通のアクションって感じ。ドナルドが恐いとかキャラが全体的にマクドナルドの世界と関係ないのは気になるが、遊べるからいいか。 **6**

見ため的に色モノ系の印象はあるが、ゲームのデキはミッキーシリーズに負けず劣らずよくできてる1本だ。キャラの動きがしっかりしてるし、さまざまな仕掛けの施された各面の演出も、プレイヤーを飽きさせない。最終面がイジワルだけど、それ以外は満足。(ロ) **7**

ゲームにそれほどインパクトはないが、面ごとにメリハリがあってよくまとまってるね。でも面が若干長めな反面、ボスの攻略法がやや淡白でとっつきにくいので、全体的に物足りないかも。初心者もすぐに遊べる内容はいいけど、もう少し展開に必然性がほしいかな。 **7**

6枠　9月24日発売

ジョーダンVSバード ONE on ONE

EAビクター／8,900円／SPT／4M

1〜4人までプレイ可能

NBAの人気プレイヤーマイケル・ジョーダンとラリー・バードが3種の競技で1対1の対決をするバスケゲーム。ONE on ONEはリプレイつき。

平均オッズ 5.75

最近はストリートバスケなどで気軽にバスケを楽しむ人が多くなってきたけど、ゲームの世界も同じみたい。特にダンクコンテストや1対1のプレイは、今までなかったパターンだけに、意外と楽しめますよ。ルールに詳しくなくても遊べるので、初心者にもオススメ。 **6**

海外のバスケゲームって、どうしてこうONE ON ONEをメインにしちゃったりするんだろう。日本ではウケないと思うけどなぁ……。でもアーティスティックシュートコンテストだけは、なかなか楽しくて特筆もの。懐かしのハイパーオリンピック感覚で楽しいのだ。 **6**

こりゃ大胆無法なゲームだぜ。モードごとのデキやアイデアはいいんだけど、これだけでゲームにしちまうのはどうかと思うぞ。これじゃまともなバスケがやりたい人はどうすんだ？って感じだよな。でも遊ぶとミョーにハマるのも事実だ。バスケ好きならOK？(作) **6**

バスケファンにはたまらない顔合せでできるのはうれしいけど、まずはグラフィックがひと昔前のゲームっぽくて臨場感に欠けるのが残念。1対1やシュートコンテストも多人数なら楽しいが、1人でやると単純作業になりがちでイマイチ。意外と遊べるけど、どうもね。 **5**

7枠

10月1日発売

シャイニング・フォースII ～古えの封印～

セガ 8,800円 RPG 16M

バックアップ(2) 1人プレイのみ

セガのRPG代表作「シャイニング・フォース」の続編が満を持して登場。グランシールで起こった事件をきっかけにボウイとその仲間が活躍する。

平均オッズ 8.0

画期的な変更点はないんだけれど、それがかえってウレシイですね。システムも完成されたものだし、シナリオも次々と展開してくれていろいろ楽しめます。少しノリが「FF」ぽいけど、秋の夜長にじっくり遊ぶのに最適。でも、キャラが子供っぽくなったのは残念？ **8**

いきなり長いオープニングを見て、少しクラクラしてしまったが、今回はキャラのセリフが、どうも前作よりしつこい感じがする。また、話が都合よく進みすぎるのも少々気になるかな。けどゲーム自体は前作同様、質が高い。主人公が死ににくくなったのはいいかも。 **7**

シリーズを通して一番デキがいいんじゃないかな。話のテンポもいいし、戦闘シーンも魔法がハデになったり、敵が反撃してきたりしてなかなか楽しませてくれるぜ。絵柄が変わったのは賛否あるようだが、ひっかかる謎解きも特になく、安心して遊べる1本だ。(作) **9**

イベントやセリフまわしのノリが一部で変だとか、強制イベントが若干長めになったとか、気になる部分もあることはあるが、一度ゲームを始めてしまえばそんなことはあまり気にならない面白さがあるね。処理も前作以上に速いし、戦闘もお手軽で◎。バランスもいいよ。 **8**

8枠

9月28日発売

ストリートファイターII ダッシュプラス

カプコン 9,800円 ACT 24M

コンティニュー制 2人対戦プレイあり

あの大ヒット格闘ゲームがついに登場！ ダッシュモードの他グループバトルやスピード調節、新必殺技もついたエキサイトモードもプラス!!

平均オッズ 8.75

う～ん、まずは期待以上のデキですね。さすがに24メガの容量と時間をかけただけのことはあります。団体戦モードも最初は「え？え？」と思ったけど、新たな対戦の仕方として結構盛り上がりますよぉ。音声関係以外はほぼ満足。他機種版を持ってなければゼヒ!! **9**

発売日が延びたものの、内容は当初より格段に良くなっているのでよし。特に「ダッシュターボ」の新技の他、始めから11段階のスピード調節や必殺技のオンオフ機能がついているのはうれしいね。団体戦モードも画面を見ずにキャラを選んで戦うなんてのが面白いよ。 **8**

絵や音の面ではスーファミ版よりもやや劣るが、初めてオープニングビジュアルが再現されたり、ターンパンチのカウントが入ったりと細かな部分の移植が光る。声の弱さは気になるだろうが、内容的には文句なし。6Bパッドもヨガテレが出しやすくていいぞ。(ロ) **9**

さすがにカプコン参入第1作だけに、満足のいくデキだね。最後発とはいえ、内容的なボリュームは一番いいし、スーファミ版のクリアさにはかなわないながらも技の掛け声もちゃんとハモる。COMの強さや動きも他に負けてないから、待ってた人は絶対買いだよ。 **9**

9枠

10月下旬発売予定

タイムドミネーター

ビック東海 7,800円 ACT 8M

コンティニュー制 1人プレイのみ

電気エネルギーで作動するミニットくんがタイムドミネーター壊滅のために戦う高速アクション。全7面。タイムトライアルモードつき。

平均オッズ 5.75

スピード感、カラフルなグラフィック、凝った仕掛け…。何かに似てるなぁと思ったら、そう、「ソニック」。しかも「1」の頃みたいにシンプルなのがうれしいな。タイムアタックではスピード感を満喫できるしね。でもキャラの魅力や動きがイマイチなのは、残念かな。 **6**

ハッキリ言うと「ソニック」なんだけど、独特な感じのジャンプ感や、他じゃ見られないグラフィックなど、なかなか味があると思う。キャラや仕掛けのセンスが普通じゃなく、独自の色を出そうとしている点も評価できる。でもゲームとしては少々ツライかな。 **7**

「ソニック」どうこうは別としても、グラフィック、操作感、サウンドなどゲーム全体のデキに力不足の感は否めないね。キャラが電気仕掛けのため、やってるとドンドンエネルギーが減るってのも、スピード感重視のゲーム性と反してると思う。もっと爽快なら。(ロ) **4**

個性的なゲームの多いビック東海久々のゲームだけど、これも演出的にいろいろ考えられているのがわかるね。でも加速感がマップであまり生きてなかったり、バランスが悪かったりして、アクションゲームとしては少々中途半端な感じがするかな。後半面もツラすぎ。 **6**

10枠

9月17日発売

ウイニングポスト

光栄 9,800円 SLG CD

要バックアップRAM 1人プレイのみ

メガドラ初の競馬ゲームは、光栄のパソコンゲームの移植。近未来の競馬界で馬主となり、世界最高峰の凱旋門賞の制覇を目指す。

平均オッズ 6.25

まさにじっくり腰を据えてやるゲームですね。ある程度軌道に乗るまで地道に馬を育て、お金を儲けながら経験を積んでいく、という内容ですが、まさに愛馬を「見守る」というのがピッタリかも。面倒な戦略とか練る必要もないしアドバイスも多いから入門用にOKよ？ **6**

私は競馬はしないけど、これはなかなか楽しい。同社の「エアーマネジメント」なんかと同様、とっつきやすく、やってるうちに自分の馬に愛着を持てちゃう数々の演出がニクイ。テンポが悪く、バックアップRAMがいるのはツライが、SFC版より3千円も安いのはグー。 **8**

ほぼ同時期に出るスーファミ版よりこっちのほうがどうも処理速度が遅いような気がするぜ。競馬ゲームというより、一種のビジネスゲームなので、賭け競馬モノを期待してるとハズすぜ。メガドラ初の馬ゲーなのは評価できるが、東西8レースは少なすぎでは。(作) **5**

競馬ゲームも他機種ではいろいろ出てるけど、これはその中でも普通って感じかな。まず、やれることが非常に少ないし、競馬シーンも先頭近辺しか見れなくて不満も多い。基本的に馬を育てて、お涙頂戴的な人間臭さを味わうゲームだが、BGMが眠たげでイマイチ。 **6**

11枠

9月24日発売

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

光栄 9,800円 SLG CD

要バックアップRAM 2人対戦プレイあり

テムジンに始まる元朝の興亡を描いた「元朝秘史」がMEGA-CDでも登場。独特のオルドシステムも健在。オマケに源平時代のシナリオもあり。

平均オッズ 6.0

すでにカセット版も出ているけど、光栄の歴史モノの中ではちょっと異色ですね。舞台が広いし、壮大で独特な雰囲気も味わえます。男の子に好評のオルドも、声つきでパワーアップしてますから、堅くならずに楽しめるんじゃないかな。初心者の人もOKよ？ **7**

信長と同じく光栄おなじみのシリーズだ。メインの部分はいいとして、あいかわらず戦闘シーンが古くさいのが残念。とりあえず音楽集や武将ファイルなどCDならではのオマケがついて、定価も他社並みになってるのは非常に良い。今後もこの調子でいってほしいね。 **5**

こりゃオルドしかないでしょ。俺はオルドばっかやってたけど、なんてったって声も出るから、結構楽しめたぜ。やっぱ男は狼だよ(笑)。内容的にも源平合戦のオマケモードがついているので、まぁお得といえばお得だ。でも、いまさらって気もするなぁ。(作) **6**

壮大な舞台やオルドシステムのおかげで、人間臭さの強いシリーズだけど、光栄三部作と言われるだけあって、やっぱりCD版も出てきたね。内容的にはほとんどカセット版と変わりはないけど、「ウイニング」同様RAMカセットがいるのは難。でも買うならこっち？ **6**

12枠

9月23日発売

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

セガ 8,800円 ACT CD

バックアップ(1) 1人プレイのみ

キセキの星リトルプラネットに眠るタイムストーンをめぐってDr.エッグマンとソニックがまたまた対決。タイムアタックモードつき。

平均オッズ 7.25

OPのアニメや時代ごとに違う豪華なサウンド、そしてスペシャルステージの見せ方など、CD-ROMならではのアイデアがいっぱい詰まっていますね。でも、今回は1面からいきなり難しくて早くもお手上げ状態です。もう少しソニックらしい単純な爽快感があれば…。 **8**

ソニックっぽくないなんて意見もあるけど、ギミックは2より凝ってるし、やり込めばいろいろ発見もあるだけに、これはこれでいいと思う。ただし、多くの要素を詰め込んだ分、とっつきにくくなったのは事実。スペシャルステージも見かけほど楽しくないのは残念。 **7**

過去未来の要素が加わったため、各面のマップはかなり複雑になり(後半面にはループもある)、進むべき場所がさらにわかりにくくなった感じがする。バックアップやタイムアタックがついたのはいいが、熱中度はイマイチかも。でもチ○ソニックは笑えるぞ。(ロ) **7**

まずは基本的にスピード感が前作に負けてるのが残念。今回は「2」と違うスタッフが作っているわけだが、各所の意欲的なアイデアのわりに、手応えは薄くなった気がする。エミーやメタルソニックなどの新キャラも消化不良だし、面構成もやや意地悪。音楽はいいが。 **7**

13枠

9月17日発売

サンダーホーク

ビクターエンタテインメント 7,800円 SHT CD

バックアップ(8)1人プレイのみ

IBM-PCでヒットしたコアデザイン社の戦闘ヘリシューティング。国際特殊軍事機構の一員として、60以上の危険地域での作戦に挑む。

平均オッズ 8.0

“ヘリもの”と聞くと「地味」とか「難しい」とか連想しがちですが、このゲームはスゴイです。とにかくグラフィックがリアルで大迫力。効果音や演出もハデだし、BGMもノリノリです。確かに難しいゲームだけど、これなら頑張ろう！って気にさせられますよね。 **8**

ポリゴンとMEGA-CDならではの画像エフェクト機能を組み合わせた秀作。今までの家庭用マシンの3Dゲームに物足りなさを感じていた人は、ぜひ遊んでほしい。海外のパソコン版ともやや趣向が違うので、AT互換機を持っている人にもオススメ。いいよコレは。 **8**

今まで出たチョッパーものではピカイチのデキだ。特に操作反応がクイックなのがいい。ヘタなポリゴンを使わなくてもこれだけ楽しいんだもんな。難易度は結構高めだが、コツさえつかめばイケるぜ。サウンドもいいし自由度も高い。破壊野郎は要チェックだ。(作) **8**

迫力の発進デモや臨場感あふれる画面と音声など、どれもカッコイイのひとことだね。デモは毎回同じだから、何回も見ると飽きるが、ミッションのほうは油田あり谷間ありと、なかなか豊富。後半の難しさや作戦説明が英語なのは難だが、とにかく必見の1本だ。 **8**

14枠

9月17日発売

笑ゥせぇるすまん

セガ 7,800円 ADV CD

バックアップ(各話3) 1人プレイのみ

TBS「ギミアぶれいく」でも好評だった同名アニメをゲーム化。シナリオは「たのもしい顔」「勇気は損気」「化けた男」の3つ。マウス対応。

平均オッズ 6.0

まずはTVアニメとそっくりの映像にビックリ。話は3話あるんだけれど、じつはTVと違う終わり方も各話にたくさん隠されてるそうなので、見たことのある人もじっくり楽しめます。なかなか長く遊べそうな1本ですが、オマケの裏黒福造の拡大縮小は暑苦しいな。 **7**

声や絵に関しては、TVと同じ感覚で見れるし、アニメもかなりよくできてる。またシナリオが結構多く分岐し、マルチエンディングなのもよい。だがシステム的にかなり斬新なものの、やってみるとあまり楽しくないのも事実。これで安ければいいんだけど…。 **6**

シナリオはパソコン版と2話分が同じだが、演出面は格段にパワーアップしている。感じとしてはTVを見ながら主役を勝手に演じるようなものだが、原作自体にかなりのクセがあるので、好みは分かれそう。個人的には救われない話ばかりで気がめいったっス。(ロ) **5**

多くの機種で出ている作品だけど、どりあえず今までの中で一番よくできてるね。操作コマンドは、わかりやすくて面白いし、選択肢も結構選び甲斐がある。だが、選択後の反応がほんの1〜2秒遅いので、話がダレ気味になるのは非常に残念。完成度は高いのだが…。 **6**

15枠

10月1日発売

GGアレスタII

セガ／3,800円／SHT／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

コンパイルの定番シューティング「アレスタ」シリーズにGG版の続編が登場。宇宙暦2070年、未知の敵を前に、アリスが出撃する。

平均オッズ 6.5

とにかくグラフィックがスゴイですね。本当にGGでもここまでできちゃうんだなぁ〜という感じです。でもスピードが速いし、敵の攻撃も強力すぎて、私には手応えありすぎ……。まあ、それだけレベルの高い作品ということですが、ファンにはうれしい1本かな。 7

アレスタらしく超高速スクロースもしちゃうんだけど、液晶画面では見にくいだけのような気がする。画面も狭いし、アレスタらしい爽快感には残念ながら及ばない感じだ。気軽に遊べるというマシンの特性を考えて、もう少し簡単にしてもよかったんじゃないかな。 5

1画面内に表示される敵キャラの多さ、超高速スクロール、ド派手なパワーアップシステムなどなど、GGのハード性能を考えると"やり過ぎ"なくらい凝った作りになっている。デキはいいんだけど難易度も高いから、ユーザーがどれだけついてこれるかが心配。(ロ) 7

速いうえに処理落ちはないし、なんとラスタスクロールまでしちゃうのを見ると、GGでもトップレベルのデキといえそうだね。でも基本的に特定のパワーアップがないとクリア不可能な面も多いので、やや単調かも。敵キャラももう少しカッコイイとね…。 7

from BEメガ編集部

今月はドックレースのラインナップを眺めてるだけでも、鳥肌が立ってくるほど（ちと大ゲサ？）いいソフトがズラリと並んできたけど、結果のほうはどうだったかな？ オッズの高さからいくと、生まれ変わって帰ってきた「ストIIダッシュプラス」やアクション大作「ガンスター ヒーローズ」、そして「シャイニング・フォースII」や「サンダーホーク」あたりがいいようだけど、「ソニックCD」がイマイチ伸びなかったのは、みんなも意外なところかな？ 新たな試みがいろいろ見られる作品だけに、評価も分かれたみたいだけど、みんなの意見も聞かせてね。さて来月はどうかな？

	メガドライブ	メガCD	ゲームギア
買いたいのがいっぱい	まずは「ストII」でしょう。女の子のユーザーもコレを機に対戦モノの面白さを知ってほしいな。「ガンスター」はメチャ可愛いし、「シャイニングII」もあいかわらずの秀作。みんなで楽しめる「ガントレット」は持ってて損なしよ！	「ソニックCD」は好みが分かれそうだけど、やりこめばいろんな楽しみが見つかるはずだからオススメします。でも今回は派手なゲーム性とBGMのシビレる「サンダーホーク」がイチオシかな。ウマい人でなくてもコレは必見ですよ。	今月は「アレスタII」1本だけという寂しい状況のGGだけど、とりあえずこの1本は買わないとダメでしょうね。今はちょっとソフトが少ないけど、その分メガドラやMEGA-CDが充実してるから我慢しようかな。今後に期待！
CDが買い時だよ	SFC版を持っていない人は、「ストII」を買っちゃおう。風邪気味の声さえ気にしなければ遊べるよ。他は「シャイニング・フォースII」もいいし、ちょっとヘンな気分を味わいたい人には「タイムドミネーター」もある。ツブぞろいだ。	ますます熱いMAGA-CD。今回は「サンダーホーク」を買いだ。「シルフィード」の疑似3D感では物足りない人に、特にオススメしちゃいたい。「ウイニングポスト」や「ソニックCD」なども悪くないので、お金に余裕のある人はどーぞ。	今月はちょっとさびしいGG。たった1本発売の「GGアレスタII」もいいんだけど、さすがに本数が少ない。発売予定表もチト寂しいし。量より質を重視するのはもちろん歓迎だけど、もう少しタイトル数が多いとうれしいのだが。
俺の魂が燃えるぜ	ハイローラー元帥渋谷洋一だ。今月は多彩なアクションが熱い「ガンスター」他、往年の名作「ガントレット」、そして満足いくデキの「ストII」など話題作だらけでうれしいぜ。MEGA-CDのソフトもイケるから、買い逃すなよ。	続いてCDだ。個人的には「サンダーホーク」がバリバリにしびれるデキで最高。あとは「ソニック」だが、今までのものと雰囲気が変わっているので、意見が分かれるな。光栄モノ2本はどっちも価格が1万以下、今だ狙え。(作)	新ハードの性能をソフト上で100%引き出すには、少なくとも3年かかると言われている。そういう意味で「アレスタII」は、GGというハンディゲーム機ソフトの集大成と言える。高品質なプログラム技術が光る一作だ。(ロ)
今月は大満足！	ここのところ優良作品が続々発売されているメガドラだけど、今月はメガドラ誕生以来の強力なラインナップになった気がするね。このままの調子がずっと続くといいのだが、とりあえず今月は他機種ユーザーに自慢できるぞ。	「シルフィード」以降、MEGA-CDもなかなか充実しつつあるけど、とりあえずカセットは8点以上のものを買いつつ、CDは「サンダーホーク」で決まりかな。「ソニックCD」も音楽CDとして聴くと、かなりイケるので要チェック？	ここのところ発売予定が寂しいとはいえ、11月以降のラインナップはかなり強力なGGソフト。ま、今月はメガドラやMEGA-CDの話題作でお小遣いも大変だろうから、こんな感じでも許せるんじゃない？ う〜ん、満足満足。

読者参加型企画 BEメガ読者レース Vol.31

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は10月4日、当日消印有効です)。

➔オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	シルフィード	SHT	9.4137
2	1	ぷよぷよ	PUZ	9.0688
3	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘/東京マージャンランド編	TAB	9.0018
4	4	ゆみみみっくす	ADV	8.9485
5	3	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.9411
6	5	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8679
7	6	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8415
8	7	シャイニング・フォース	RPG	8.8283
9	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.8108
10	—	スラップファイト	SHT	8.7391
11	9	Jリーグプロストライカー	SPT	8.7307
12	10	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	A・RPG	8.6623
13	11	ラングリッサー	SLG	8.6303
14	15	THUNDER FORCE IV	SHT	8.6051
15	13	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6042
16	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5913
17	12	ファイナルファイトCD	ACT	8.5743
18	16	三國志III	SLG	8.5319
19	17	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5148
20	19	レッスルボール	SPT	8.3519
21	20	アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3495
22	23	武者アレスタ	SHT	8.3366
23	21	レンタヒーロー	A・RPG	8.3298
24	—	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.3255
25	24	アリシアドラグーン	ACT	8.3253
26	22	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3168
27	25	THUNDER FORCE III	SHT	8.3032
28	27	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2907
29	28	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2655
30	—	太閤立志伝	SLG	8.2222
31	30	提督の決断	SLG	8.2121
32	18	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.2105
33	—	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	8.2
34	34	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.183
35	35	スタークルーザー	ADV	8.1646
36	26	餓狼伝説	ACT	8.1632
37	36	バトルマニア	SHT	8.141
38	31	F22インターセプター	SHT	8.1383
39	33	チェルノブ	ACT	8.1269
40	37	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.1261
41	38	スーパーモナコGP	RAC	8.112
42	48	ダイナブラザーズ	SLG	8.1111
43	32	ナイトストライカー	SHT	8.102
44	29	エクスランザー	SHT	8.0843
45	39	デビルクラッシュMD	PIN	8.0782
46	40	ザ・スーパー忍	ACT	8.0761
47	41	ベアナックル	ACT	8.069
48	58	プロフットボール	SPT	8.0666
49	45	スーパー大戦略	SLG	8.0595
50	46	球界道中記	SPT	8.0553
51	51	ロード・ラッシュ	RAC	8.0425
52	50	重装機兵レイノス	ACT	8.0415
53	44	三國志II	SLG	8.035
54	85	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0317
55	47	サンダーストームFX	SHT	8.0313

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎大本命馬紹介

発売前から話題騒然の「シルフィード」は、なんと史上最高オッズで1位獲得だ!

1着 前回— シルフィード

ゲームアーツ/'93・7・30
8,800円/SHT/CD

全投票平均点	9.4137
本誌の平均点	8.5

かなり待たされたが、そんなことを忘れてしまうほど良いデキ。デモ画面のスゴさもさることながら、ゲーム画面の背景も特筆もの。ただ、背景がスゴすぎるせいか、ボスキャラが出てきてもボスとは思えなくて、イマイチ盛り上がらない。敵の攻撃が単調だとか、同じボスが多いとか不満もあるが、久しぶりにエンディングで感動できた作品だ。(東京都・荒井宏興・22歳) このゲームは面白いと思うより先に、スゴイと思ってしまう。カッコ良すぎるオープニングデモ、美しい惑星、すべてがスゴイのひとことにつきる。ゲームのほうも武器の選び方を最初に考えとかないと、あとで痛いめを見るのがいい。ゲームとしてやや古い感じがするのは残念だが、11面クリア後の演出は気に入った。(奈良県・平野剛志・18歳)氷塊が破壊されたり、画面の奥からビームが飛んできたり、巨大戦艦が迫ってきたりと、とにかくスゴイ映像でゲームを盛り上げながら、やる気を引き起こさせてくれる。MEGA-CDでここまでできるのかっ/ と感心させてくれるゲームだ。(東京都・天明哲也・21歳)確かにスゴイんだけど、なんとなくポリゴンがミスマッチという感じがしなくもない。最後の極太レーザーもちょっとヒドイ。(埼玉県・大野智裕・17歳)シューティングが苦手な人には2面くらいまでしか見れなさそうな難易度が×。敵ももっと迫力がほしかった。(北海道・菊池健・17歳)★思わず言葉を失う映像は、まさに「スターブレード」を超えるデキ。ゲーム性に関して、若干批判もあるけれど、誌上最高オッズはダテじゃないぞ。絶対必見の1本だ。

△対抗穴馬紹介

デキはいいけど、予想以上に伸びた「対抗穴馬」2本。どっちも通好みの内容だぞ。

10着 前回— スラップファイト

テンゲン/'93・6・11
7,800円/SHT/8M

全投票平均点	8.7391
本誌の平均点	7.25

ノーマルモードはもちろん、東亜の最新作「V・V」にもヒケを取らないスペシャルモードともども最高のデキ。古代祐三のBGMもグーのひとこと。ただし、両モードとも皆無に等しいエンディングや、弾切れの激しいレーザー、画面に現れてすぐに弾を撃つ戦車などはなんとかしてほしかった。(宮城県・宇田津知春・23歳)マニアにとってみれば、涙もののデキ。アルゴリズムはそのままだし、裏技までそのまま使えるんだからたまらない。でも連射装置は邪道だな。(熊本県・西牟田賢一・19歳)
★好移植で高オッズ? 究極のマゾシューが熱いぞ。

24着 前回— メガシュヴァルツシルト

セガ/'93・6・25
7,800円/SLG/CD

全投票平均点	8.3255
本誌の平均点	7.0

さすがに工画堂だけにビジュアルが良い。あまり戦略性はないが、後半になるにつれてシナリオがドンドン盛り上がるので、なかなか燃える。内容的にもPCエンジン版とも少し違ってるのが良い。シナリオが一本道でややボリュームに欠けるのと、ロパクが合ってないのは、マイナスだが、メガドラ初の宇宙艦隊SLGとしては十分なデキだ。(長野県・笹岡孝夫・19歳)画面構成がわかりやすく、戦闘シーンもほとんどオートで遊べるのが○。キャラの雰囲気もグー。(高知県・中嶋義弘・23歳)
★渋い人気のスペースオペラ。おねーちゃんも可愛いぞ。

オッズ表A・B・C寸評　驚異の高オッズ「シルフィード」

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、今月はこの夏最大の話題作だった「シルフィード」が、他を寄せつけない高オッズで、見事にトップを奪取したのが大きいね。「ぷよぷよ」「ぎゅわん自己2」がまだまだ安定した位置につけていることや、「ストIIダッシュプラス」をはじめとした大作ラッシュが今後も続くことを考えると、来月以降は首位争いがかなり熱くなりそうだぞ。その他では「幻影」の急上昇、「スイッチ」の急落などが要注目かな。

●その他欄外

そんなにHじゃなくて残念?

168着 前回158着 雀偵物語

RENO日本テレネット/'91・3・29
8,400円/TAB/8M

読者	6.8571
本誌	6.5

アニメチックな女の子満載で結構期待させてくれるが、実際は絵がそれなりに動くだけで、お楽しみはない。麻雀もツミコミ技で進めるヤツなので、あっという間に終わる。まさに期待だけゲーム(?)。(茨城県・坂本勝弘・18歳)

【場外馬券場1】まずは恒例オッズ予想ゲームの当選発表だ。前回初登場した「幻影都市」のオッズは予想屋の予想に非常に近い7.6612だったが、予想屋支持者19名を尻目に福岡県の小畑栄三くんは7.6614を記入し、最近似となった。小畑くんにはソフト1本だ。

➔オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
56	52	鋼鉄帝国	SHT	8.028
57	63	メガロマニア	SLG	8.0277
58	53	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0115
59	59	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0
60	49	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9981
61	54	アウトラン	RAC	7.9843
62	57	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9815
63	55	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9734
64	56	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9624
65	60	修羅の門	SLG	7.9577
66	61	ノスタルジア1907	ADV	7.9374
67	66	CRYING～亜生命戦争～	SHT	7.9322
68	—	ザ・スーパー忍Ⅱ	ACT	7.9285
69	67	タイムギャル	ACT	7.924
70	62	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9189
71	69	ジャガーX J220	RAC	7.9183
72	64	ロードブラスターFX	RAC	7.9166
73	65	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.898
74	68	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.8843
75	71	バハムート戦記	SLG	7.8667
76	70	ワンダラーズ　フロム　イース	A・RPG	7.8485
77	43	スイッチ	ETC	7.8404
78	72	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8358
79	73	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.8049
80	74	大航海時代	SLG	7.7934
81	42	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.7894
82	—	PGAツアーゴルフⅡ	SPT	7.7692
83	77	ファンタシースターⅢ　還らざる時の終わりに	RPG	7.759
84	78	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	ACT	7.75
85	—	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.75
86	80	グランドスラム	SPT	7.7341
87	79	ソーサリアン	A・RPG	7.71
88	75	チキチキボーイズ	ACT	7.7073
89	84	中嶋悟F-1　スーパーライセンス	RAC	7.7058
90	83	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7007
91	81	トージャム&アール	ACT	7.68
92	82	バトルトード	ACT	7.6666
93	87	ゴールデンアックス	ACT	7.66
94	86	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6578
95	88	F1サーカスMD	RAC	7.6556
96	93	ツインクルテール	SHT	7.6285
97	91	大魔界村	ACT	7.6245
98	89	コラムス	PUZ	7.6204
99	94	クルードバスター	ACT	7.6013
100	76	サイドポケット	TAB	7.6
101	97	ゼロウィング	SHT	7.5698
102	106	スピードボール2	SPT	7.5614
103	100	ダライアスⅡ	SHT	7.5515
104	103	ランパート	SLG	7.5384
105	—	デザートストライク	SHT	7.5384
106	99	ピットファイター	ACT	7.5349
107	95	ボールジャックス	SPT	7.51
108	102	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5
109	105	エレメンタルマスター	SHT	7.489
110	101	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4878
111	104	ソーサルキングダム	RPG	7.4846
112	110	乱世の覇者	SLG	7.4771
113	96	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.4732
114	109	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4729
115	108	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.4634
116	107	空牙	SHT	7.4603
117	111	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4403
118	112	ジノーグ	SHT	7.4262
119	92	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.4149
120	115	グラナダ	SHT	7.3891
121	119	グレイランサー	SHT	7.3789
122	113	紫禁城	PUZ	7.3714
123	126	マジンサーガ	ACT	7.369
124	120	ゲイングランド	ACT	7.3496
125	117	エル・ヴィエント	ACT	7.3476

△穴馬紹介 これまた意外な高さの「穴馬」だ。

30着　前回 —　太閤立志伝

光栄／'93・5・28
11,800円／SLG／8M+B・1

全投票平均点	8.2222
本誌の平均点	6.0

とにかく自由度が高いのがいい。辻斬り人生やスピード出世を楽しむこともできるし、明智光秀以外の武将が本能寺の変を起こしたりもする。後半のダルさを除けば、買って損なしの1本だ。(群馬県・奥大介・20歳)歴史に関する知識があれば、かなりのめり込める。だが、画面切り換えの遅さには閉口。(愛知県・阿部優一郎・14歳)このゲームのウリはなんといっても武力90以上、魅力40未満でなれる仕事"暗殺"だろう。現在99人目を斬りに行くところです。うひょ。(東京都・反町幸之助・19歳)★自由度の高さが好評のSLG。太閤なんてそっちのけ?

○対抗馬紹介 話題のソフトはなかなか好評?

33着　前回 —　エコー・ザ・ドルフィン

セガ／'93・7・30
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	8.2
本誌の平均点	8.0

さすが海外ゲーム!! 日本とは視点がまったく違うのを見せつけられた感じだ。しかし、難易度も海外ゲームらしい高さで、後半面の難しさはハンパじゃなかった。とはいえグラフィックの素晴らしさは一見の価値あり!!(大阪府・花光敦・14歳)海の色がとてもキレイだし、ゲームのほうも泳ぎ方がわかると、ドンドンうまくなっていくのが良い。しかし、マップが広くて疲れるし、空気とエサを求めて泳ぎ回るのも物悲しくなってくる。ストーリーは意外でいいかも…。(東京都・佐藤浩一・20歳)★話題の「エコー」はやや賛否両論。超難度はお手上げ?

▲単穴馬紹介1 名作の続編に、話題のRPG大作などなど……。やっぱり賛否両論の出た「単穴」だ。

68着　前回 —　ザ・スーパー忍Ⅱ

セガ／'93・7・23
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	7.9285
本誌の平均点	6.75

前作よりアクションが大幅にパワーアップし、操作するのが非常に楽しい。前半の難易度が下げられた他、高速スクロール面もあったりして、かなりテンポも良くなっている。ただしズバ抜けたインパクトがないのは少々残念。(群馬県・関浩昭・21歳)ダッシュ斬りや飛び蹴りなど新たに加わった技が、ゲーム自体の面白さを一段と良くしているが、最終面にはとにかく閉口!! 簡単すぎるのも問題があるが、あのようなタイミング重視の仕掛けは、やる気を大いにそぐぞ。(山形県・伊藤博・22歳)★アクション性の高さで意外と好評。古代サウンドは…。

82着　前回 —　PGAツアーゴルフⅡ

EAビクター／'93・4・16
9,800円／SPT／8M+B・1

全投票平均点	7.7692
本誌の平均点	6.75

風の影響が強いうえ、インパクトのタイミングがシビアなので、ボールをまっすぐ飛ばすことすら難しい。ゲーム中、時折聞ける鳥の声ののどかさとは逆に、18ホール緊張を緩めることができない感じ。ゲーム中にBGMがないとか、ポリゴンものにつきものの視点変更やリプレイ、16種の細かい記録がセーブできるなど、シブ好みのゲーマーにオススメだ。(京都府・坪井雅之・20歳)ボールの軌道やスコアバランスは納得ものだが、強豪10人のプロになじみがないのは×。(埼玉県・渡辺一実・22歳)★PGA公認のリアルな1本。値段がちと高いのは難?

85着　前回 —　聖魔伝説3×3EYES

セガ／'93・7・30
8,800円／RPG／CD

全投票平均点	7.75
本誌の平均点	6.25

原作内容をなんとかRPGにしよう、オンブゲームにはすまい、と思って作ったみたいだが、やっぱり原作ストーリー追っかけゲームになってしまっている。むしろヘタにいじってしまって、つながりをブチ壊しているところも……。リキの入ったオープニングも原作を知らない人にはワケわかんないと思う。思ったよりセリフが少なめだし、なんせアニメが粗いのもショックだった。総当り的な本編も、バランス的にイマイチ。(愛媛県・岩村幸政・21歳)物語自体は長く、なかなか楽しめるのだが、ストーリーがわかりにくく、原作を読んでいないとほとんど理解できない。ウリのマルチクエストも、中盤で少し遊べる程度で、後半は香港に戻ることもないので、あまり意味がない。戦闘も敵とのエンカウント率が高いし、バランスもイマイチ。ビジュアルシーンが最初と最後だけというのも、どうかと思う。期待が大きかっただけに残念。(長野県・清水一樹・18歳)たぶん賛否両論あるのだろうが、僕としてはまずまずの及第点だった。戦闘シーンのド派手なアクションや、豊富なメッセージ量には、かなりの気合いが感じられる。ただし、フィールド画面は少し寂しいかも。それにしても、"仲間コマンド"のパイちゃんはいい味出してるぞ(笑)!!(静岡県・宮沢俊之・20歳)★色変えの敵が多い、カギ探しがやたら多い、声優がビデオと同じでいい、エンディングが無難で消化不良……などなど、賛否両論に分かれた「3×3EYES」。原作11話分を一気に詰め込んだのはファンの人にも賛否両論みたい…。とりあえずは普通に遊べるデキかな?

場外馬券場 馬主の声

●「ソード・オブ・ソダン」が読者レースで9点台になる夢を見た。(宮城県・早坂健二・17歳)
●「バトルマニア」「メガロマニア」「タズマニア」…いろんなマニアがいるもんだ。(兵庫県・森本学・17歳)
●カーバンクルを英和で引いたら"皮下組織の化膿性炎症"という意味だった。(岡山県・忰山稔・16歳)
●「ニンジャウォーリアーズ」の歩き方は、遠足にでも行くように見える。(滋賀県・久保田陽介・12歳)
●「F22インターセプター」のタイトル画面の戦闘機は、じつはF23だ。(兵庫県・湊伸矢・21歳)
●「ぷよぷよ」のCMに使われていた台はなんと「ストⅡ」の台らしいぞ。(岩手県・吉田龍美・17歳)

【場外馬券場2】お次の発表は今回初登場した「ゴールデンアックスⅢ」の着順予想の結果だ。今回は205位なんて大胆な予想をしていた欄外予想屋だが、結果はご覧のとおり186位、正解者はたったの6名しかいなかったのだ。というわけで抽選の結果、1/2の確率でソフト1本プレゼントは東京都・山田高史くん、島根県・安達正文くん、福岡県・坂元孝洋くんの3名に決定したぞ。おめでとな。

▲単穴馬紹介2

今回は新作ソフトが多いので、名馬の厩舎は1回お休み。で、「単穴」4本紹介だ。

105着 前回 ― デザートストライク

EAビクター／'93・4・23
8,900円／SHT／8M

全投票平均点	7.5384
本誌の平均点	6.75

見ためが地味だし、斜め画面も少々やりにくいが、出てくる兵器は結構リアルだ。慣れればヘリの操作も楽しくなる。作戦内容はだんだんツラくなってくるし、弾がどこから飛んでくるかわからないのは緊張感があって良い。(東京都・飯島優二・20歳)取扱説明書が最低に不親切。ルールやメッセージの意味がわからんぞー。(島根県・野津純・18歳) とにかく自由度が高い。忠実な任務遂行もいいが、殺人鬼になって、味方を殺しまくってもOK。気晴らしには最適の1本だ。(神奈川県・柴原英明)
★リアルなヘリアクションが魅力。静かな中に緊張あり。

146着 前回 ― スノーブラザーズ

テンゲン／'93・5・28
7,800円／ACT／8M

全投票平均点	7.125
本誌の平均点	6.25

何年も前にアーケード版で結構遊んだゲームだが、今となってはやはり古さしか感じなかった……。それにしても薬を取るまでの足のトロさが悲しい。(広島県・吉田謙治・19歳) セッセと敵を雪だるまに仕立てあげ、他の敵をガコーンと巻き込むだけのゲームだが、とりあえずヒマ潰しにはいいかなって感じ。主役のトムとニックがイマイチかわいくないが、敵弾を受けて溶けてしまうさまには哀愁を感じずにはいられない。でも50面クリア後の展開には思わずニヤリ。(大阪府・永富郁朗・23歳)
★懐かしゲームの移植だけれど、値段はやっぱ高いかな。

162着 前回 ― OutRun 2019

シムス／'93・3・26
8,800円／RAC／8M

全投票平均点	6.9375
本誌の平均点	5.0

なかなか意欲的な作りだが、ツメが甘い。もっと十字路や隠し道路にある急激なアップダウンなどを前面に出しても良かったのでは？ バックアップがないのも×。(東京都・ヴァフィョーン原・21歳)確かによくやっている。「前作比120%の速さ」というのもウソではない。しかし技術面に走りすぎてゲーム性への考慮がない。技術面で優れてても、面白さという面では「アウトラン」の足元にも及ばない。(京都府・沢野基志・23歳)少々ぶつかっても走り続ける爽快感が◎。(愛知県・菊地貴昌・22歳)
★名作の続編(？)ようやく登場。内容的にも名前負け？

187着 前回 ― Aランクサンダー 誕生編

RIOT／'93・6・25
7,800円／ADV／CD

全投票平均点	6.68
本誌の平均点	6.25

BGM、声優、そして子門真人の主題歌が大変良い。だが、ゲーム中のムダなアクセスや、声に追いつかないセリフ表示、ヘタをすると30分以上もかかってしまうカードバトルなど、欠点も目立つ。話が短いわりに値段も高い。(千葉県・こやましん・18歳)遅い、アクセスが多すぎる、移動時の判定がいいかげん、自由度も低い、とまぁとんでもない問題作。アクセスと戦闘を除けば、正味30分もないだろう。セーブできるシーンがなかなか来ないくせに、よくバグるのも難。(千葉県・吉田昌永・21歳)
★発売延期の甲斐もなし？ よく脱ぐ(笑)主人公は必見。

✕要注意馬紹介

だんだん不評になる名作(？)続編に、不意に現れた次期帝王候補(笑)。こいつはどっちも「要注意」！

186着 前回 ― ゴールデンアックスⅢ

セガ／'93・6・25
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.6956
本誌の平均点	5.0

どんどんマヌケになっていくようで残念だ。BGMもパッとせず、魔法も画面、SEともに"地味"のひとこと。キャラのすづまりもガッカリ。(島根県・曽田博・29歳) 前2作と比べて、とにかくテンポが悪い。コマンド式の技も何か新しい要素をという意図からだろうが、かえってプレイしづらくなっている。妙に難しいのも気になる。(大阪府・児玉誠・21歳)ヒドイ前評判のわりには、結構遊べた。合体魔法はハデだし、何よりアクションがいい。でも背景はどうにかしてほしいね。(千葉県・金子慎一郎)
★名作の続編はまたもや失敗？ 獣人キャラはイカスぞ。

318着 前回 ― 邪神ドラクソス

EAビクター／'93・2・19
8,900円／ACT／8M

全投票平均点	3.2
本誌の平均点	5.5

おなじみEAが放つ「ゾダン」第2弾(笑)。// 操作性はアレほどヒドくないけど、展開が単調、敵が陰険、値段が高いと三拍子そろっている。オリジナリティやキャラの個性も薄く、パ◎ゲーにもふさわしくない。まさにタイトルどおりの「ドラクソス」!?(香川県・麗梅亜Ⅲ世・17歳) ウチのメガドラじゃ、バグって動いてくれない。(神奈川県・斉藤雅臣・20歳)名前からしてタダ者じゃないと思ってたが、内容は淡々とした普通のアクション。意味不明なアイテム出しが謎だ。(東京都・沖田二郎)
★最下位四天王を倒す凶敵が急遽登場！！危うしゾダン!?

千円でOK？ 安売りトクトク馬券 忍者武雷伝説

【セガ／'91年12月19日発売／8,700円／SLG／8M+B・I】
音声データになんと4メガも使用している「忍者武雷伝説」は、豪華で笑える効果音が堪能できる異色のシミュレーションだ。章ごとにしかセーブができない、バランスもイマイチと欠点も多いが、イカス戦闘シーンと多彩な音声は一見の価値あり。制作はシムス。現在量販店では1,000円以下で手に入るので、気が向いたらぜひ。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
126	118	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3386
127	121	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3289
128	122	スーパーバレーボール	SPT	7.3192
129	116	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3125
130	123	ストライダー飛竜	ACT	7.3026
131	114	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	7.2857
132	124	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2781
133	125	三国志列伝～乱世の英雄たち～	SLG	7.2735
134	127	ヴィクセン357	SLG	7.2622
135	130	アークス・オデッセイ	ACT	7.2369
136	136	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.2368
137	128	Hard Drivin'	RAC	7.2315
138	133	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.2307
139	129	プロホッケー	SPT	7.2272
140	90	レミングス	PUZ	7.2261
141	131	魔王連獅子	ACT	7.2054
142	98	キングサーモン	SLG	7.2
143	132	電忍アレスタ	SHT	7.1944
144	135	エイリアンストーム	ACT	7.1788
145	134	シムアース	SLG	7.1428
146	―	スノーブラザーズ	ACT	7.125
147	137	ローリングサンダー2	ACT	7.0782
148	138	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0726
149	145	ロードブラスターズ	RAC	7.0689
150	139	ファイティングマスターズ	ACT	7.0549
151	140	忍者武雷伝説	SLG	7.0489
152	142	ロイヤルブラッド	SLG	7.0434
153	143	ワールドカップサッカー	SPT	7.0397
154	144	ファステスト・ワン	RAC	7.0309
155	147	オリンピックゴールド	SPT	7.0307
156	148	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	7.0301
157	149	ペーパーボーイ	ACT	7.0181
158	146	雷電伝説	SHT	7.0153
159	150	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0086
160	169	ウルトラマン	ACT	7.0
161	151	エアロブラスターズ	SHT	6.964
162	―	OutRun 2019	RAC	6.9375
163	152	ヘルファイアー	SHT	6.9328
164	159	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.9047
165	153	ガイアレス	SHT	6.9045
166	156	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8848
167	177	三國志Ⅲ 〈MEGA-CD版〉	SLG	6.8687
168	158	雀偵物語	TAB	6.8571
169	160	マーベルランド	ACT	6.852
170	161	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8423
171	154	ワンダードッグ	ACT	6.8387
172	162	シャドーダンサー	ACT	6.8181
173	155	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.8167
174	164	アンデッドライン	SHT	6.8095
175	157	バトルゴルファー唯	SPT	6.7912
176	163	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7886
177	167	ダイナマイトデューク	ACT	6.7696
178	166	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.7635
179	165	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7516
180	172	らんま1／2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.7446
181	171	メガパネル	PUZ	6.7317
182	170	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7311
183	168	ソル・フィース	SHT	6.7218
184	173	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.7148
185	174	TOP PRO GOLF	SPT	6.7096
186	―	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.6956
187	―	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.68
188	175	太平記	SLG	6.6728
189	176	デトネイター・オーガン	ADV	6.6714
190	181	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.6379
191	180	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6363
192	179	R.B.I.4.ベースボール	SPT	6.6296
193	178	ワニワニWorld	ACT	6.625
194	190	スライムワールド	ACT	6.5937
195	183	サイバーボール	SPT	6.5873

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】よっしゃあっ！ ゼッコーチョー(ホントかよ)！の欄外予想屋様だぜ。「シルフィード」の予想もピッタリ当てて、ますます信者が増えつつあるオレ様だが(ウソ)、今回の「ストⅡダッシュプラス」もバッチリ当てるぜ。で、予想だが、巷じゃオレ様は1位と予想してくると思ってる輩が多いようだが、チッチッチッ、そりゃあ違うな。ズバリ、3位よ、3位。まかせな。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう!むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
196	191	DAHNA　女神誕生	ACT	6.5833
197	188	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5809
198	184	将棋の星	TAB	6.5777
199	182	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5771
200	189	TATSUJIN	SHT	6.5756
201	185	デンジャラスシード	SHT	6.575
202	187	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.5743
203	186	JuJu伝説	ACT	6.5609
204	192	バッドオーメン	ETC	6.5333
205	198	CRÜE BALL	PIN	6.4615
206	194	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4545
207	199	エアダイバー	SHT	6.4186
208	193	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.4162
209	197	アーネスト・エバンス	ACT	6.4104
210	200	フォゴットンワールズ	SHT	6.381
211	201	フェリオス	SHT	6.3805
212	196	カメレオンキッド	ACT	6.3733
213	202	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3703
214	203	バットマン	ACT	6.3684
215	204	テクモワールドカップ'92	SPT	6.3111
216	141	ヨーロッパ戦線	SLG	6.3043
217	195	ドリームチームUSA	SPT	6.2941
218	205	スーパーハングオン	RAC	6.2751
219	209	Blue Almanac	RPG	6.2094
220	207	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2033
221	206	ESWAT	ACT	6.203
222	210	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.202
223	208	ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.1818
224	211	スーパーリーグ	SPT	6.1688
225	213	スペースハリアーII	SHT	6.1445
226	212	ヴァリスIII	ACT	6.1375
227	218	ひょっこりひょうたん島　大統領をめざせ!	TAB	6.125
228	214	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1172
229	215	ポピュラス	SLG	6.0989
230	217	ディック・トレイシー	ACT	6.0859
231	220	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0441
232	222	シーザーの野望II	SLG	5.9677
233	219	ブロックアウト	PUZ	5.9537
234	216	Jリーグ　チャンピオンサッカー	SPT	5.913
235	224	ファイアームスタング	SHT	5.9021
236	228	スパイダーマン	ACT	5.8936
237	227	バーニングフォース	SHT	5.8922
238	230	クラックダウン	ACT	5.8341
239	226	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8305
240	223	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ACT	5.8235
241	232	ダーウィン4081	SHT	5.8136
242	229	ヴェリテックス	SHT	5.8135
243	231	アローフラッシュ	SHT	5.8098
244	233	サイオブレード	ADV	5.8095
245	234	Art ALIVE	ETC	5.8
246	235	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7942
247	225	アフターバーナーIII	SHT	5.7777
248	236	ウイップラッシュ	SHT	5.7769
249	237	TEL・TEL まあじゃん	TAB	5.7764
250	238	ゴーストバスターズ	ACT	5.757
251	240	ニュージーランドストーリー	ACT	5.7513
252	239	大旋風	SHT	5.745
253	241	クラックス	PUZ	5.7267
254	245	パチンコクーニャン	ETC	5.7037
255	242	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.6666
256	243	エグザイル	A・RPG	5.65
257	246	バットマン・リターンズ	ACT	5.625
258	244	ストームロード	A・PUZ	5.619
259	256	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.619
260	221	スーパーH.Q.	RAC	5.6
261	252	ジュエルマスター	ACT	5.5645
262	251	アイル・ロード	RPG	5.5163
263	248	マスターオブウェポン	SHT	5.5151
264	249	マージャンCOP竜	TAB	5.5144
265	253	ルナーク	ACT	5.5138

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　リアル鈴木

タイムギャル

●ウルフチーム
●'92・11・13発売
●7,800円
●ACT
●1人プレイのみ

読者	7.924
本誌	7.5

先月号の迷馬の厩舎にも書いたことだが、どうも私はギャルゲー専門家のように思われている節があり、この「タイムギャル」も、当時そういう状況から私に仕事が回ってきたものだ。「またギャルゲーですか…いい加減にしてほしいですな」と思いつつ、その横で主題歌をついつい口づさんでいる自分に気づき(またか…笑)、当惑した思い出がある。さて、そんなことはさておき、この作品はかなり前にLDゲームという忘れ去られたジャンルで活躍していたものだ。当時のゲーセンに行くと、このテのソフトは結構目についたものだし、マニアの間では今だ語り草となっている「宇宙戦艦ヤマト」もLDであった。

LDゲームというものは、アニメをセル画から完全に取り込んだものをゲームにしてしまうという、かなり大胆なもので、まんまアニメの画面がモニターに映し出され、時折方向を示す矢印が出てくる仕掛けになっている。要は、矢印が出た瞬間にスティックをその方向に素早く入れるのがコツで、事実「タイムギャル」も、同じシステムだ。前半ステージはまだいいのだが、これが後半になってくると、出る矢印の多いこと多いこと……。オマケにメガドラのパッドだと、思った方向に入らないで、かなりコンティニューを使うハメになる。そういった意味では、操作性はあまり良いとは言えないし、悟ってしまえば20分弱というゲーム性も考えものだろう。しかし、主人公のレイカちゃんの可愛さに免じて、細かい部分は許してあげよう。話が跳んで申しわけないが、レイカちゃんは当時のタイトーのイメージキャラになるほどの人気を呼び、「ミッドナイトランディング」のポップが各地で盗難にあったという事実もある。何はともあれ、LDゲームという化石と化したジャンルが、CD-ROMという別の箱を借りて蘇ったことは、喜ばしいかぎりだ。それにしても画像の粗さはどうにかならんのか、という気もするが、それさえ除けばMEGA-CDの威力を自慢するにはいい作品だろう。プレイ中は他人に見られたくないが、

おしりイヤ〜ンってことで、ひとつ

私の推奨大馬　ホンダべるの

◆ノスタルジア1907(シュールド・ウェーブ)

ロシアの霧をめぐって二転三転するシナリオが秀逸な「ノスタルジア1907」。全編肉声音声つきだ。

MEGA-CDのソフトのラインナップは今でこそ充実してきたが、発売直後はすんげ〜悲惨な状況だった。新しい可能性を秘めたハードへのファンの期待は、見事に裏切られたってワケ。

そんなファンをやや救ったのがこの「ノスタルジア1907」だ。ハードとほぼ同時に発売されたソフトの中では、完成度も高く、しかも誰でも遊べる内容だったしね。ジャンルはアドベンチャーになっているみたいだけど、実際はインタラクティブノベル。コマンド選択の場面はほとんどなく、推理小説を読み進める感覚だ。始めてから2時間前後で終わってしまうのも、サスペンスドラマを1本見たと思えば納得できるでしょ。定価を考えると物足りない気もするけど、今ならだいぶ安くなっていることだしね。

それに、ただページをめくっていれば終わるワケじゃない。爆弾の解体…赤のコードを切るか、それとも青かなんていう、刑事ドラマのハイライトシーンを体験しなきゃならないんだから!　ドラマと違って必ず成功するワケじゃないし、もう黒ヒゲ危機一髪的なドキドキ感を味わえるよ。

最後に、このゲームの特筆すべき点は、アダルツな雰囲気を大切にしているところかな。徹底しようとしすぎて、セリフの言葉遣いや声優さんの演技が多少ワザとらしくなっているのが気になるが、チンプなビジュアルシーンなどがなくていい。セピア調のクラシックなグラフィックや、落ち着いたBGM、そして謎めいたヒロイン、イリュの声がとても心地よいのだ。

ルパ〜ンIII世ぢゃないよ

カスケと船長は同じ声優だ。でも、山田康夫じゃないよ。

次に出たら買い!!

メガドラ唯一の釣りゲーム「キングサーモン」は、市場での入手が難しいうえ、ホット・ビィの事実上の倒産により希少価値も高い。デキのほうは普通だが、見つけたら買いだ。

キングサーモン(ホット・ビィ/'92・9・26 6,800円/SLG)

休養馬カルテ

ウルフチャイルド
(ビクター音産/ACT/CD)

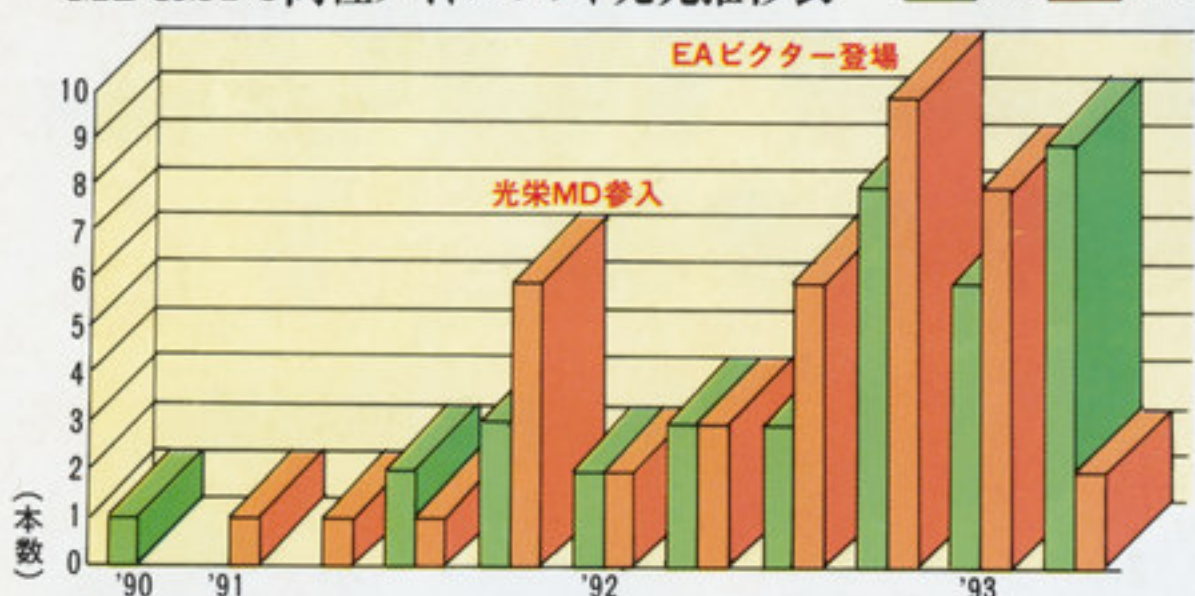
アォォーン(笑)!　未出走馬「ウルフチャイルド」は、集計欄外にて放し飼いのままだ。今年の3月19日にイギリスの血統書つきで嫁入りするも、満月が来ないまま変身できずにいる模様。充填率8割だけに来月こそは…?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「信じる者は救われる」の予想屋さんのお出ましだ。オレ様も、さんざんいろいろ言われてきたけど、最近ようやく一時のスランプ状態を脱しつつあるから、ちょっと参考にしてもいいと思いますよ(をを…、なんか謙虚)。で、さっそく「ガンスター」のオッズ予想だが、とりあえず8.6532にしておこうかな?　今回は自信ないから、みんなついてこなくていいよ??

分析

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

ボーダーレスの時代がやってきた？

MD&SFC同種タイトルソフト発売推移表

※このグラフはメガドライブ、スーパーファミコン両ハード間で、同タイトル、同題材のソフトが出た本数を3カ月ごとにまとめたものです(データ協力「The スーパーファミコン」)。

SFC版「ぷよぷよ」は8200円でバンプレから。

各ハードで出た「ストII」。今後もこの傾向は続く？

機種間差別のなくなる日？ 生き残るのはどっちだ!?

メガドラに「ストII」が出る！なんて喜んでたら、今度はスーファミに「ぷよぷよ」が移植されるといったニュースが入ってきて、みんなもショックを受けているんじゃないかな？ 最近はスーファミ陣営からメガドラへの新規参入メーカーが増えてきたりする一方で、クライマックスがスーファミソフトを作り始めるなど、各ハード間の壁が低くなってきているみたいだけど、今月はここらへんの動きをまとめてみるぞ。さて、結論はいかに？

で、さっそく上のグラフを見てもらうと、とりあえずスーファミもメガドラも、初期の頃はあまり両者の接点がなく、独自の路線を進んでいたのがわかるね。でも、'92年頃を境にしてメガドラに新規参入メーカーが増えはじめ、続いて海外メーカーも続々入ってくることになるわけだ。

こうした背景には、海外市場におけるメガドラの好調化や、各メーカーが1つのハードだけでは、もはややっていけなくなってきたなどの状況がからんでいるんだけど、今後この傾向はさらに加速しそうな気配があるみたいだね。となると、各ハードにあまり差がなくなってきたら、いったいどうなるか？

考え方としたらいろいろあるけど、とりあえずオリジナル作品で勝負する、数の理論で市場独占を続行するなんて方法が考えられるね。でも、もうひとつの方法として新ハードに走るって手もありうる…。てなわけで今後各陣営の動きには注意がいるかもよ。

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、ついに登場するカプコンの超大物ソフト「ストリートファイターIIダッシュプラス」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。満を持して登場するこのソフトは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

一発勝負！

「ストIIダッシュプラス」は何着だ？

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、どうも3着らしいぞ？

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版「カリフォルニアゲームズ」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで！）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってきてくれ。締切は10月4日（当日消印有効）だぞ。

今月のにんじん！

リンクスでもヒットしたスポーツゲームだ。

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はセガの新感覚アクション「ガンスターヒーローズ」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

実力派トレジャーの自信作だけに、結構いきそう？

BEメガ編集部総評

「ぷよぷよ」を軸に、ここ数カ月間安定状態にあった上位陣も、超話題作「シルフィード」の登場でまたまた熱くなりそうな感じだね。今後は「ガンスター」「ストIIダッシュプラス」「シャイニング・フォースII」と話題の大作が続々出てくる予定だから、目が離せなくなってくるぞぉ。

一方、最下位帝王ソダンの前にも、思わぬ伏兵が現れて大騒ぎだ。こりゃあ、来月も要チェックだぞ。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
266	250	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.5
267	255	ＤＪボーイ	ACT	5.4558
268	259	タスクフォースハリアーＥＸ	SHT	5.4545
269	262	タズ マニア	ACT	5.4535
270	254	ＦＺ戦記AXIS	ACT	5.4496
271	258	モンスターレア	ACT	5.4147
272	260	究極タイガー	SHT	5.4077
273	257	ファイナルブロー	SPT	5.3917
274	261	孔雀王2　幻影城	ACT	5.3569
275	263	ランボーIII	ACT	5.3467
276	265	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2396
277	266	ターボアウトラン	RAC	5.2079
278	264	パワーアスリート	ACT	5.1914
279	267	ファットマン	ACT	5.1813
280	269	スーパーサンダーブレード	SHT	5.101
281	268	Ａ列車で行こうＭＤ	SLG	5.0625
282	247	ザ・キックボクシング	ACT	5.05
283	272	メガトラックス	RAC	5.0312
284	270	スーパーエアーウルフ	SHT	5.0
285	273	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9855
286	271	G-LOC	SHT	4.92
287	274	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8397
288	276	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
289	275	ヘビーノバ	ACT	4.8075
290	277	インセクターX	SHT	4.7565
291	279	ＳＤヴァリス	ACT	4.65
292	280	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.599
293	281	獣王記	ACT	4.5986
294	282	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	SHT	4.5952
295	284	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.5529
296	278	アネット再び	ACT	4.549
297	283	JUNCTION	PUZ	4.5098
298	285	サンダーフォックス	ACT	4.509
299	287	火激	ACT	4.4682
300	286	レッスルウォー	SPT	4.4514
301	289	港のトレイジア	RPG	4.446
302	288	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4166
303	293	セイントソード	ACT	4.3766
304	290	スペースインベーダー90	SHT	4.3555
305	291	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3072
306	292	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.2888
307	295	ズーム	PUZ	4.1823
308	294	カース	SHT	4.1808
309	296	史上最大の倉庫番	PUZ	4.151
310	298	機動警察パトレイバー　98式起動せよ！	ADV	3.9649
311	301	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.8461
312	300	四天明王	ACT	3.8342
313	299	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	3.7647
314	297	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	3.75
315	302	ストリートスマート	ACT	3.5032
316	303	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.3443
317	304	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3214
318	―	邪神ドラクソス	ACT	3.2
319	305	ダブルドラゴンII	ACT	3.1882
320	307	ラスタンサーガII	ACT	3.1723
321	306	XDR	SHT	3.1577
322	308	ソードオブソダン	ACT	3.0735

オッズ表D・E寸評　最強の刺客ドラクソス！

「あぶなーい／　あ・ぶ・な・い・ので、ココを見てくださ〜い（笑）」のオッズ表D・E表だが、危ない、危ないと言われつつ、じつは意外と安泰だった最下位帝王ソダンの前に、ついに最強の敵が現れたのだ／　その名は「邪神ドラクソス」!!　いきなりソダン長年の臣下おそ松将軍を打ち倒した実力は、まだまだ計り知れないものがあるぞ。アネ○ト姫や中嶋の侵攻に気を取られすぎて油断していたか、我らが帝王ソダン。1年半に及ぶ王位ははたして守れるか？　待て次号!!

【8月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表／】最後は8月号の読者レースに応募してくれた人で、お好みソフト1本&ニンジンソフト「海外版魔王連獅子」の当選者発表だ。今回めでたくソフトセットが当たった人は、大阪府・酒井政弘くん、岡山県・杉田啓介くん、宮城県・松本肇くん、愛知県・森田実くん、群馬県・和田博史くんの5名だぞ。おめでとう。ちゃんと待っててくれよ。

読者レース応募券 10月

THE SCENE OF J.LEAGUE VOL 4

空前の盛り上がりを見せるJリーグの最新情報を満載！

⬆⬅ヴェルディのビスマルクの絶妙の縦パスをラモスが浮かせた1点目と武田が粘って押し込んだ3点目。押されながらもこの決定力はすごい。

右サイドから再三ヴェルディ陣内へ切り込む盧廷潤。小柄ながら躍動感とスピード感溢れるプレイが魅力。現韓国代表だけに、ワールドカップ二次予選での日本代表との対戦では驚異となる。

ニコスシリーズ第5節(8/14等々力競技場)

HOME ヴェルディ川崎 × AWAY サンフレッチェ広島

川崎、広島を完封し首位肉薄の4連勝 カズも快調に4試合連続ゴール！

対広島戦不敗、等々力不敗のジンクスは今回も生きていた！第2ステージ緒戦でマリノスに完敗したヴェルディは、ビスマルク加入の第2節から連勝街道をばく進し、首位間近！

Jリーグ元年の王者はどこか？　その行方を占う意味で重要なのが7月24日から始まった第2ステージだ。リーグ王者は基本的に第1、2ステージの優勝チームがプレーオフを行って決定するが、もし連続でアントラーズが優勝しても第1、2ステージの2位チーム同士が対決し、その勝者とアントラーズが戦うという変則ルールもあるわけ。つまり最低でも2位には入っておかなければ優勝のチャンスはないんだ。そこで各チームとも第2ステージへ向け、積極的戦力補強を行った。目立ったところではリティーとコンビを組んでいたオッツェ(ジェフ)や元ブラジル代表のビスマルク(ヴェルディ)、元ロシア代表のアレイニコフ&元ブルガリア代表のメトコフ(ガンバ)など。これら新選手の加入で各チームがどこまで前期以上の戦いができるかが見どころの1つと言えるだろう。

新選手加入により最も戦力アップしたのはヴェルディ。ビスマルクが加わったことでカズが前線に、柱谷が最終ラインに専念できることが大きい。第5節での対戦はサンフレッチェ。登り調子のヴェルディとは対象的に、サンフレッチェは守りの要であるフォンデンブルグがケガで欠場し、最終ラインのバランスに不安が残る。そこを見事についたのがラモス。開始から2分もたたないうちにビスマルクからのパスで先取点〃　サンフレッチェは押し気味に試合を進めるも、この試合から復帰した高木が本調子には遠く、好機を生かせない。逆に数少ないチャンスにカズ、武田が粘ってゴール。決定力の差が出てしまった。

アントラーズの調子がイマイチなだけにジェフ、エスパルスと並んで第2ステージの優勝に最も近い状態にあると言える。

ヴェルディ川崎 3 (2—0 / 1—0) 0 サンフレッチェ広島

得点者：前半1分・ラモス(ヴ)、前半41分・三浦(ヴ)、後半18分・武田(ヴ)

順	チーム名	試合数	勝ち	負け	得点	失点	得失点差
1	エスパルス	8	7	1	12	2	+10
2	ヴェルディ	8	6	2	13	6	+7
3	サンフレッチェ	8	4	4	16	13	+3
4	ガンバ	8	4	4	8	5	+3
5	ジェフ	8	4	4	16	15	+1
6	アントラーズ	8	4	4	11	10	+1
7	マリノス	8	4	4	10	11	−1
8	フリューゲルス	8	4	4	7	10	−3
9	レッズ	8	2	6	4	17	−13
10	グランパス	8	1	7	9	17	−8

順	得点	選手名	チーム名
1	17	ディアス	マリノス
2	15	アルシンド	アントラーズ
3	13	バベル	ジェフ
4	11	三浦知良	ヴェルディ
	11	エドゥー	エスパルス
6	10	永島昭浩	ガンバ
7	9	黒崎比差支	アントラーズ
	9	武田修宏	ヴェルディ
	9	前田治	フリューゲルス
	9	高木琢也	サンフレッチェ

※順位は8月28日時点のものです

復帰第1戦となる高木はちょっと動きに本来の姿が見られず、ヴェルディDFのロッサムに完璧に押え込まれてしまった。アジアの大砲復活はもう少しかかりそう。

"Coca-Cola" '93 SUZUKA 8HOURS WORLD ENDURANCE CHAMPIONSHIP RACE

BE MEGA RACING FREAK '93 Vol.5

TT-F1最後の年に
カワサキ初優勝・有終の美

7月25日、TT-F1最後の8耐を見ようと12万もの観客が鈴鹿サーキットにつめかけた。台風4号直撃の予報にサーキットは波乱の予感がヒシヒシ。しかし、決勝日には雨も上がり、路面もドライと絶好のレース日和（びより）となった。

今年の8耐は、バブル崩壊、TT-F1最後の年などの影響で参加台数が減少し、予選落ち0という異例のスタートとなった。11時30分、64台のマシンはそれぞれの目標に向かって豪音を轟（とどろ）かせた。

序盤でレースをリードしたのは、本命のチームHRCドゥーハン、ビーティー組。しかし、コース上にばらまかれたオイルに乗って転倒し首位戦線から脱落。中盤はホンダ勢の争いの様相を呈（てい）するが、後半、確実な走りを見せた伊藤ハムレーシング・カワサキのラッセル、スライス組がトップに立ち、そのままチェッカー。カワサキに8耐初優勝をもたらし、TT-F1最後の年に有終の美を飾（かざ）った。

ゲームメーカーではチームアイレムが17位完走、チーム・シンスケ・SNKは終盤に接触転倒でチェッカーを受けられず、23位という結果に終わった。

優勝したスコット・ラッセルのスタート直前の表情！

3位に入賞したカップヌードルホンダの青木、スミス組。

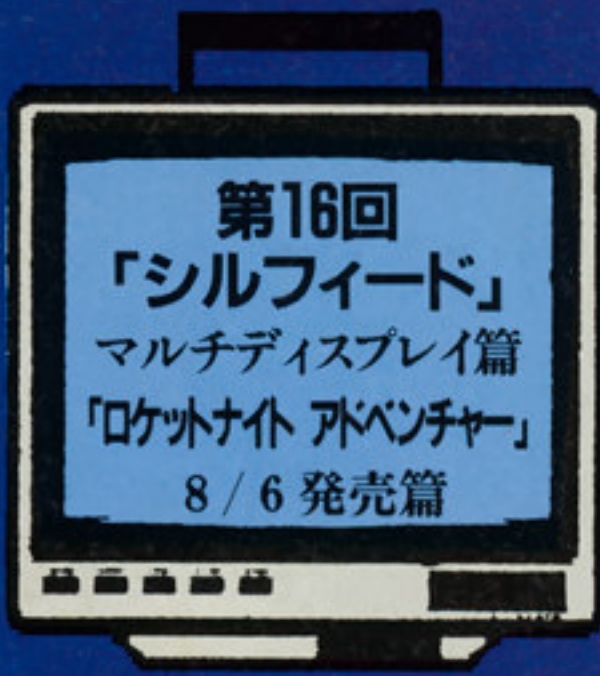
本命視されていたドゥーハン、ビーティー組だったが、転倒で後退。

ついにキャンギャルにもTバックが出現。目立ってたけど、恥かしそうでした。

みごと17位完走をはたしたチームアイレムのライダーとキャンギャルたち。

2位となったエディー・ローソンの走り。

今年はチーム数の激減でキャンギャルの質・量ともに昨年に比べちょっと不作かな。

第16回
「シルフィード」
マルチディスプレイ篇
「ロケットナイト アドベンチャー」
8／6発売篇

BEメガ CM探偵団

「隊長、今回は夏休み中によく見た話題作のCMですね」「うむ。昔を振り返る前に、最新作もチェックせねばな」「今後も注目のCMが目白押しみたいですね」「結構毛だらけじゃ」

「シルフィード」 マルチディスプレイ篇 15 Seconds

好評オンエア中

放映期間：'93年7月23日〜／収録：'93年7月15日
制作：(株)電通、(株)アームズ／演出：高橋康雄
ナレーター：ウォード・E・セクストン

はじめに紹介するのは、夏の話題をさらった「シルフィード」のCMだ。シビれまくりの映像にはキミも釘づけだったんじゃない？

1. 宇宙空間で光るCD ―「(シャキーン)」
2. 次々と現れ… ―「MEGA-CDの能力とハイテクプログラムが生んだ」
3. 展開しまくる ―「驚異のバーチャルスペース」
4. 大迫力のゲーム画面 ―「キミは初めての体験をする」
5. ロゴが光った後にMEGA-CDのPRも(笑) ―「High Speed Polygon Shooting SILPHEED」「MEGA-CDから」

END

「ロケットナイト アドベンチャー」 8／6発売篇 30 Seconds

好評オンエア中

放映期間：'93年7月20日〜／収録：'93年7月10日
制作：第一企画(株)、(株)クロスメディアジャパン
演出：水野弘章／声：愛川里花子／歌：沢祥子

次に紹介するのは、コナミの「ロケットナイト アドベンチャーズ」のCMだ。アニメと実写の合成はなかなか面白く仕上がってるぞ。

1. ロケットでかっとぶスパークスター ―「(チァラチャラチャララッラッ〜♪)」
2. 炎が迫ってきたところへタイトルロゴ入る ―「勇敢、その名はスパークスター♪」
3. 滝の中で対決！ ―「たとえ火の中、水の中♪」
4. 顔に水がかかって… ―「ワァ、ちめた〜い／」
5. ヤァ〜と斬りかかるスパークスター ―「ひょうきん、その名は」
6. やられて飛んでく敵のブタキャラ ―「スパークスター♪」
7. リンゴをかじってひとこと ―「あん？ やんのか？」
8. ボスと対決！ ―「今度のコナミはメガドラソフトぉ〜♪」「(おもろいでぇ〜)」
9. 木にぶらさがってるけど… ―「ロケットナイト アドベンチャー♪」「か〜るいっ／」
10. キャンペーン告知っス ―「キャンペーンやってるし」「コナミ」

END

CMよもやま話①

みなさんからご好評をいただいてます「シルフィード」のCMですが、今回は基本的なゲーム画面だけでも迫力あふれるものが作れましたので、制作自体はそんなに苦労がありませんでしたね。こちらで作ったのは画面右上のワイヤーフレームのCGと、モニターに打ち出されるスペックデータぐらいでしたし、ゲーム画面の撮影も、ゲームアーツさんからうまい人を連れてきていたので、問題なく進行できました。ちなみに最後の英語のナレーションは「It's a SONY」でおなじみの方がやっているのですが、「ひと文字あたりいくら」という高額なナレーター料と、自前のマイクを持参してきたのには、少々ビックリしましたね(笑)。〈セガ宣伝部〉

CMよもやま話②

今回の「ロケットナイト アドベンチャーズ」のCMは、アニメのキャラクターと実写の背景といった、いわば異質の組み合わせをすることによって、ゲームの世界観を膨らまそうという企画上の意図がありました。それで、ああいうものになったわけですが、アニメと実写の合成が意外と大変で、24時間以上も編集に時間がかかり、始発で現場に向ったこともありましたね。また、はじめにあがってきたキャラの声が、結構こ憎ったらしい感じが強かったので(笑)、何回もリテイクをかけて、手探りしながらイメージを作ってきました。

アメリカアニメを意識したアニメーション(制作：白組)の動きにも注目してくださいね。〈コナミ・八木〉

【CM探偵団情報大募集中／】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。先月募集した高橋由美子ちゃんの色紙プレゼントの当選者は来月発表するから待っててね。で、気になる来月は、「ソニックCD」のCM他、最新作を見せちゃうぞ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

● BEメガ・GENESISインフォメーション ●

夏は、終わってしまったけれど、イルカのエコーの泳ぎが忘れられないなんて人も多いんじゃないかな。今回はSEGA-CD版「エコー・ザ・ドルフィン」の紹介。

ECCO THE DOLPHIN (SEGA-CD)

●SEGA

今まではGENESISのカートリッジゲームを中心に紹介してきたが、今回はアメリカ版MEGA-CDであるSEGA-CD用のゲームの登場だ。

今回紹介するタイトルは、日本でも日本語版が発売となっているイルカゲーム「ECCO THE DOLPHIN」のSEGA-CD版だ。

内容は基本的にカートリッジ版と同じだけど、随所(ずいしょ)に変更点が見られるし、日本語版には見られない特徴もある。イルカファンなら、たとえ日本語版を持っていても、きっとCDがほしくなってしまうハズ。さっそく日本語版との違いを見てみよう。

日本語版には入っていなかった、SEGA-CDだけのオリジナルステージも、数多く存在する。

このステージは、日本語版でいうなら "DEEP WATER" と "THE MARBLE SEA" の間にあたる。

デモも

入ってオトク

ECCOの冒険はまだまだ続く……

まず日本語版を遊んだことがない人のために、簡単に説明しておこう。少年イルカ"ECCO"は、友達とジャンプ力比べをして遊んでいた。そんな平和な海を、突然嵐が襲った。邪悪(じゃあく)な力を感じさせるこの嵐は、仲間を連れ去ってしまった。仲間を探して、そして嵐の謎を求めて、冒険に出た。という感じのストーリーで繰り広げられるこのゲームは、美しいグラフィックと心地よい遊泳感が魅力だ。

さて問題のSEGA-CD版だが、基本的には日本語版と同じ内容となっている。というより、日本語版が、このCD版やGENESIS版をもとにして作られているんだけどね。とにかくCDの大容量を生かして、オープニングデモや日本語版には入っていなかった、ステージが加わっていたりと、かなりお得だ。ただし難易度は、高めだけどね。

さらにこのCD、Qサウンドシステムを使用しており、ヘッドフォンなしで立体音響が楽しめるというから、頭が下がる凝りようだ。ニューエイジ風のBGMが、イルカの気ままな泳ぎにはぴったりだ。

メッセージは英語だけど、それほど難しくないので心配はないぞ。

CDオリジナルキャラクターの亀。触ると手足をひっこめる。岩と同じように使えるぞ。

日本語版

全28ステージ。キミはクリアした?

ただ日本語化されているだけでなく、親切に。

SEGA-CD版

オリジナルのステージがある。面数は40近い。

簡単な英語だから辞書さえあればなんとかなるぞ。

SEGA-CDを遊ぶには

残念ながら諸般の事情というヤツで、SEGA-CDゲームをキミのMEGA-CDで遊ぶことはできない。そこで登場するのが秘密のカートリッジ、DATEIL Electronics社のPRO CDXだ。このカートリッジを差してからトレイにSEGA-CDゲームを入れ、スタートボタンを押せばあら不思議、問題なく遊べるのだ。ただし気をつけたいのは対応機種。編集部で確認したところ、ワンダーメガRG-M2では動作しなかった。

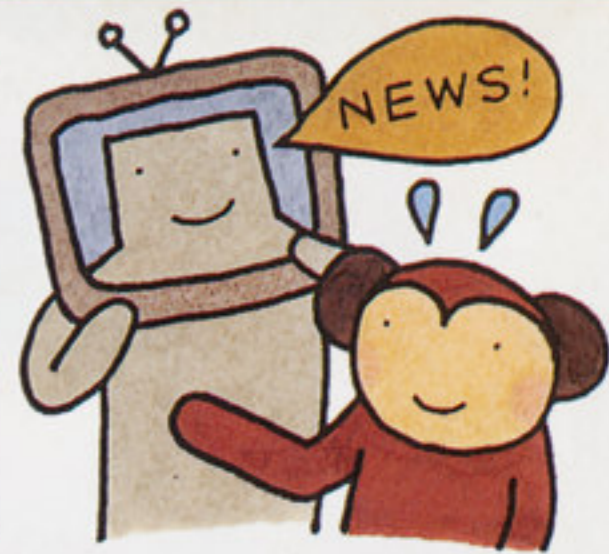
また、最近GENESISゲームもメガドライブでは遊べないものが増えてきた。これを対応させるカートリッジまで存在する。どちらもメッセサンオーで扱っているぞ。

※紹介ソフト提供 (株)メッセ・サンオーⅢ 通信販売のお問い合わせは〒101 東京都千代田区外神田3-15-8 TEL(03)3255-3443

BE-MEGA NEWS & INFORMATION

ニュース アンド インフォメーション

WOLRDWIDEな情報を先取り!

NEWS!

INFORMATION ソフトを買ってくれたみんなありがとう「3×3EYES」ファン感謝イベント開催

「3×3 EYES」、君はその世界を堪能したかな。セガは、ソフトを買ってくれた人への感謝を込めたイベントを全国3地区（11／3京都産業会館、11／13名古屋港湾会館、11／23東京天風会館）で開催、抽選で各500名を招待してくれるぞ。林原めぐみさんのコンサートなどスゴい企画が予定中だ。

応募方法：MEGA-CD「3×3 EYES」のマニュアルにある三角マークを往復ハガキに貼って、必要事項(欄外参照)とハード購入時期、「3×3 EYES」のソフトを何で知ったか、ゲームの感想、及び希望の会場を必ず書き、返信ハガキ側には自分の住所・氏名を記入して、〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35号 (株)セガ・エンタープライゼス「3×3 EYES」イベント係まで(締切9月末日)。

NEWS 内容充実、プレゼントもあるぞ! セガジョイジョイ・テレフォン再開

セガがユーザーへの広報サービスをパワーアップしたぞ。中断していた「ジョイ・ジョイテレフォン」がグレードアップして再開。月2回の新作情報や、プレゼントクイズなど聴き逃せない内容だ。9月前半は、あの高橋社長自らが語る「シャイニングフォースII」の制作裏話が聴ける。なお電話番号が変更になっているので注意しよう。新番号は札幌：011-842-8181、東京：03-3743-8181、大阪：06-333-8181、福岡：092-521-8181だ。

さらに、ショップ内で放映される「セガ・ビデオマガジン」がスタートしたぞ。発売前の新作ソフトやテクニックをバッチリ見ることができる。こちらは毎月1回新しくなるから、お店に行く楽しみがまた増えたね。

新しくジョイ・テレとビデオマガジンの声を担当する藤井有紗さん。

INFORMATION 体に嬉しいビタミンと目に嬉しいパッケージアサヒ「パワビタ・イレブン」にソニック缶登場

アサヒビールから、おなじみソニックのデザイン入り「アサヒパワビタ・イレブンウォーターセガソニック缶350」が発売されたぞ。11種のビタミンを配合した、とってもヘルシーなドリンクなのだ。ゲーセンの自販機やコンビニで販売してるからぜひ飲んでみたいね。

この商品1ケースを抽選で10名にあげちゃうぞ。ハガキに必要事項(欄外参照)を書いてBEメガ編集部「パワビタ・イレブン」係まで応募してくれ(締切10／7)。

INFORMATION トイザらス・セガプレゼントキャンペーンでメガドラ2+MEGA-CD2セットが当たる!

国内日本最大規模の品揃えと低価格が魅力の日本トイザらスでは「トイザらス・セガプレゼント」を9月16日まで実施中だ。期間中、店内設置の用紙かハガキに、好きなソフト3本を書いて応募すると29型テレビとMD2+MEGA-CD2のセットなど豪華な商品が当たる。こんなチャンス逃すな。すぐ参加しよう!

ハガキでの応募方法：官製ハガキに必要事項(欄外参照)と好きなゲームソフト3本のタイトルを書き、〒229 神奈川県相模原市大沼3267-1 トイザらス相模原店まで(問合せ0427-66-4600)。締切は9月16日なので注意!

OPTION ストII効果で周辺機器充実!? マルチジョイスティックと大型6Bパッドが登場

メガドラの周辺機器がまた賑(にぎ)やかになった。まず複数のハード所有者にお薦めなのが、ホリ電機(株)「ファイティングスティックMulti」。付属のケーブルを差し替えるだけでMD、SFC、PC-Eの3機種すべてに対応する究極のジョイスティックだ。もちろん6ボタンに対応、秒間20発の連射や2段階スロー機能も持つ。

さらに(株)ムーミンからは、先代MDパッドと同形状の多機能6Bパッド「コントロールパッド達人」が発売される。人間工学に基づくあの形に加え、裏面のストッパーが操作性を高めている。30・10発／sの切り換え付き連射機能、2段階スローは便利。

▲ファイティングスティックMulti（9月下旬発売・価格未定）と、▶コントロールパッド達人（9月23日発売・3,480円）

NEW RELEASE

CD-S 抱きしめても止まらない

夏の余韻を味わえるこの曲は、ジャケットのわずかなフェイスカット以外、詳しいプロフィールが明らかにされていないという謎の新人、松田樹利亜のもの。しかし安定したボーカルは、今後の活躍を予感させる。

●ハミングバード／発売中／¥1,000

CD P. S. RIHO／牧瀬里穂

歌手デビューから約2年、待望のファーストアルバムだ。1つ1つの歌詞をていねいに歌いあげるスタイルは思わず応援したくなっちゃうよね。

●ポニーキャニオン／9.17発売／¥3,000

CD N／永作博美

ribbonでも大活躍中の、永作博美がソロとして初のアルバムをリリース。全体的にしっとりとした雰囲気で、聴くほどに味の出る曲が多いのだ。

●ポニーキャニオン／発売中／¥2,800

CD Be Natural"心のままに"／杉本理恵

理恵ちゃんのアルバムが完成。追い込みの時は大好きなゲームもせずにガンバったださけあって、かなりの歌唱力を感じる仕上がりです。

●キングレコード／9.22発売／¥3,000

CD ラングリッサー 光輝の末裔

オリジナルに加え、平松晶子＆島津冴子のボーカル曲や笑えるミニドラマ、留守番電話メッセージ集など盛りだくさんの内容がマニアックでグー。

●東芝EMI／9.29発売／¥3,000

CD R-TYPE Special／T's Music

R-TYPEシリーズから10曲をフルアレンジ。前半はメロディアスなギター、後半はお洒落系のハウス＆ファンクでまとめている。

●ビクターエンタテインメント／9.22発売／¥2,800

CD サムライ・スピリッツ

"斬る"格闘アクションのサムライスピリッツが早くもCD化。オリジナルサウンドはもちろん、おなじみのボイス＆SEも完全収録。買いだ!!

●サイトロン／9.17発売／¥1,500

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：9月17日「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」、9月24日「シャイニングフォースII」お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

INFORMATION■32社のソフトメーカーが参加して、年に2回行われるCSG(コンシューマ・ソフトウェア・グループ)新作発表会が開催されるぞ。一般入場ができるのは、大阪（9／15・マイドーム大阪）と、東京（9／26・池袋サンシャインシティ）の2会場。時間はいずれも10：00～17：00だ。この後、発売前の新作を体験できるチャンスはしばらくないぞ。行くしかないね!

菅野美穂

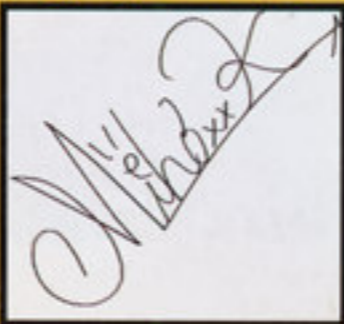
かんのみほ
タレント

浅野温子さんとか「イイ女系だけどかわいい人」に憧れます

――デビューのきっかけは？
菅野◎デビューというか、仕事を始めたのは中2の6月からなんですけど、オーディションに友達とふざけ半分で応募したら運よく合格して…。
――◎小さい頃はどんな子供だったのかな？
菅野◎とにかく家にいないで外に遊びに行ってました。おままごとやおかあさんごっことか、ドロケイ（泥棒と警察ごっこ）とかやってました。
――◎火星人のことを考えるのが趣味とか？
菅野◎中1の冬なんですけど、全宇宙大百科みたいな本の通信販売のDMが来て、その中に火星人の想像図があったんです(笑)。それが顔と耳は象みたいで、つぶらな瞳にゆで卵みたいな体をして(笑)、しっぽがあってフラミンゴみたいな足がついてて、あずき色してて、すごいラブリーだったんですよ(笑)。で、その絵を切り抜いて持っていたんです。
――◎今、ドラマとかCMとかいろいろ活躍してるけど、それぞれの難しさと面白さは？
菅野◎ドラマは台本上のまったく知らない人になり切るわけですから、難しいです。でも本番の緊張感とOKが出た時の、100M走った後のような爽快さがいい。それからバラエティも楽そうに見えて難しいです。慣れていないからかもしれないけど、アドリブがなかなか出てこないし、後でこう言えばよかったかなとか反省したりします。けど『桜っ子クラブ』はほかの女の子達もみんないい子ばっかりなんで、楽屋でも面白いです。でも、それぞれプロ意識がしっかりしてますよ。
――◎「慶応遊撃隊」で初めて声優も経験したわけですけど。
菅野◎演じるという意味ではドラマとかと同じですけど、なまりとか注意しないといけないし、表情でカバーもできないし。アテレコの時にはアニメーションの時間に合わせてセリフを替えたり、削ったりして。見てるだけと大違い(笑)。すごい迷惑かけちゃったけど、スタッフのみなさんがやさしくて、ガンバレーって言ってくれたからうれしかった。
――◎どんな女優さんを目指しているの？
菅野◎ちょっと生意気かもしれないですけど、浅野温子さんとか鈴木京香さんとか鈴木保奈美さんみたいになれたらと思います。
――◎将来の目標は？
菅野◎一戸建てを買いたい(笑)。一戸建てを買えるようにお仕事を頑張れればなと思っています。
――◎いやに現実的だね。もうちょっと夢のある……。
菅野◎アメリカ大統領夫人になるとか(笑)。うーん、いいおかあさんになることかな……。

PROFILE 1977年8月22日生まれ・埼玉県出身。身長160cm、体重40kg、B81・W57・H80。「桜っ子クラブ」レギュラー出演中。NHK土曜ドラマ「街角」、他北海道拓殖銀行などTVCMにも出演の注目新人だ。

TVやCMなどひっぱりだこの美穂ちゃん。9月の23日から26日まで、池袋の東京芸術劇場・小ホールにて彼女が体当たりでチャレンジするミュージカルが上演される。美穂ちゃんのトリコになった人は、必ず見に行くように！「池袋なんて遠くて行けないよー」という人は、8月20日からオンエアされている日清のチキンラーメンどんぶりのCM、そして9月中旬から下旬に始まるオッペン化粧品のCMで美穂チェックだ！

美穂ちゃんが「慶応」の模範を見せてくれた！

もーらいっ！

夏最大のお祭り AMショー開催!!

去る8月26～28日、幕張メッセでAMショーが開催された。最近は、テーマパークや大型レジャー産業などとのリンクを目的とした、大型画面を使ったゲームやバーチャル感覚の多人数きょう体などが目玉商品となることが多かったが、今回のAMショーでは、一般的なビデオゲームのほうも意外と話題作が多かったのが印象的だ。とりわけ、群を抜いて注目を集めていたのはセガとカプコンブースだが、その他各社も最新作で盛り上がってたぞ。

各社とも自信作をひっさげたAMショーは、大盛況だった。

目立ち度No.1のセガブース。TV報道関係者も多く見られたぞ。

噂の「スーパーストリートファイターII」の初登場で燃えたカプコンブース。

SNKのNEO・GEOブースも「餓狼伝説SPECIAL」で注目を集めていたぞ。

皆さんこんにちは、マイケル・ジャクソンです。

今年のAS-1はマイケルが登場。搭乗者の操作も重要になって興奮度も抜群。

ズラリとそろった新作ラインナップ!!

F1スーパーラップ
【セガ】フジテレビ公認のF-1ゲーム。最大4台(8P)の通信可能。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
【セガ】トラックボールを使ってエッグマン島から脱出するアクション。

STAR WARS
【セガ】半球ドームプロジェクターで迫力の映像を体験。名作が甦るぞ。

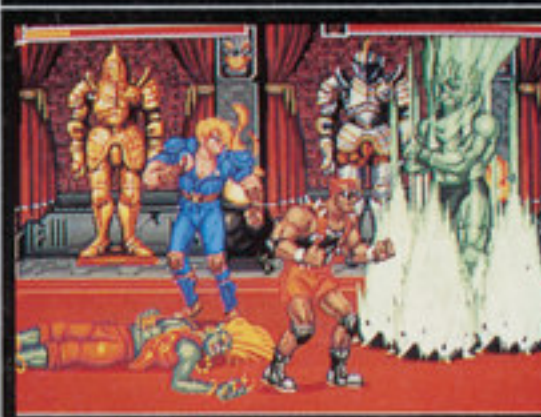
バーチャファイター
【セガ】VRのAM二研が作ったポリゴン格闘ゲーム。モデル1使用。

スーパーストリートファイターII
【カプコン】4人の新キャラの他、新技も満載。春麗のポーズに注目。

リッジレーサー
【ナムコ】業界最強のシステム22搭載。リアルな映像はまさに驚異的!

サイバースレッド
【ナムコ】初心者からマニアまで楽しめる対戦型タンクバトルゲームだ。

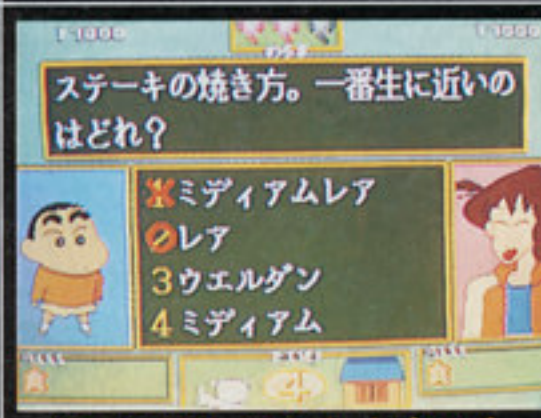
熱闘!! 激闘!! クイズ島
【ナムコ】4人のキャラが戦う、サバイバルな陣取り式のクイズゲーム。

ニューマンアスレチックス
【ナムコ】4人の超人達が8種目の競技で競う近未来スポーツゲーム。

バイオレントストーム
【コナミ】3P同時プレイ可能のファイナルファイト系格闘アクション。

スラムダンク
【コナミ】きょう体通信で楽しめる3Dバスケ。ダンクも豊富でリアル。

餓狼伝説SPECIAL
【SNK】1・2のキャラが使える最強の「餓狼伝説」。新技もあるぞ。

サムライスピリッツ
【SNK】大人気ヒット中の剣技格闘アクション。12人の剣士も個性的。

グランドエフェクト
【タイトー】リアルな映像と操作性の良さがウリの最新F-1。FOCA公認だ。

クイズクレヨンしんちゃん
【タイトー】巷で大人気の「クレヨンしんちゃん」のスゴロク式クイズ。

セガの隠し玉が続々と登場したぞ!!

去年は、「V.R.（バーチャレーシング）」で話題を独占したセガだが、今年はさらに盛りだくさんの出展作品で、注目を浴びていたぞ。中でも、ダントツの人気を誇っていたのが、あの「V.R.」のスタッフが作ったポリゴン格闘ゲーム「バーチャファイター」だ。「V.R.」同様モデル1を使った作品だが、シンプルで痛快な爽快感は大ヒットの予感がするぞ！

アーケード版では、アルマジロのマイティーとムササビのレイも活躍だ。

高性能アクティベイターを応用した「ドラゴンボールZ」も大人気だった。

これがセガAM二研開発の「バーチャファイター」だ。根強い人気の格闘ゲームブームに一石を投じるセガの超秘密兵器だ。

カプコンついに噂の切り札「スーパーストリートファイターII」を投入!!

新キャラが4人追加!!

ディージェイ

マシンガンアッパーが笑えるディージェイ。イカス！

キャミィ

新女性キャラキャミィ。金髪ハイレグレオタードが◯。

フェイ・ロン

ブルース・リーばりのアクション俳優。烈火拳がスゴイ。

T.ホーク

ザンギエフ並みの巨漢T・ホーク。パワフルに勝て！

今回のAMショーでもうひとつの目玉となって来場客が集まっていたのが、カプコンの最新作「スーパーストリートファイターII」だ。初登場からすでに3年が経ちながら、いまだに根強い人気を誇る「ストII」だが、今回の最新作には、新キャラやトーナメントバトルが追加され、新技も満載だ（ケンの大昇龍拳は敵を燃やす！）。ちなみに、スピードはダッシュ程度のものに戻されているぞ。

今回のAMショーの収穫は今までの中でも最高のレベルにあった。セガ、カプコンを筆頭に各社の新作はどれをとってもすぐれもの。出展作品一覧を見ながらケーセン登場を待て。

スーパーストロングウォーリアーズ
【ジャレコ】フィールドやキャラに3D手法を採用したプロレスゲーム。

ぐっすんおよよ
【アイレム】ぐっすんとおよよが活躍するほのぼのダンジョン脱出パズル。

野球格闘リーグマン
【アイレム】近未来野球をモチーフとした異色格闘アクションゲーム。

仮面ライダー倶楽部バトルレーサー
【バンプレスト】10人の仮面ライダーが勢ぞろいした爆走格闘レースだ。

SDガンダム三国志レインボー大陸戦記
【バンプレスト】SDガンダムで展開されるアクションシューティング。

豪血寺一族
【アトラス】豪血寺一族の頭主決定戦。空中での必殺技攻撃が斬新。

ウィングフォース
【アトラス】ウイング変換で4種のショットが撃てる縦シュー。2P可。

クイズドラゴンナイト
【アトラス】あの「ドラゴンナイト」のキャラを使ったクイズゲーム登場。

最強バトラー烈伝
【サン電子】エポック社と共同開発。バーコードバトラー応用対戦ゲーム。

チャンタとスーのクロスでポン
【サン電子】クロスワードクイズをゲーム化。2P対戦がなかなか熱い。

爆裂クラッシュレース
【ビデオシステム】10台のスーパーカーが繰り広げる激突カーレース。

グランドストライカー
【ヒューマン】きょう体通信可能の3Dタイプサッカー。乱入もできる。

D・T・7
【東亜プラン】最大4人通信対戦可能な近未来のバトルカーアクション。

ミラクルアドベンチャー
【データイースト】NEO・GEO参入第1弾のコミカル冒険アクション。

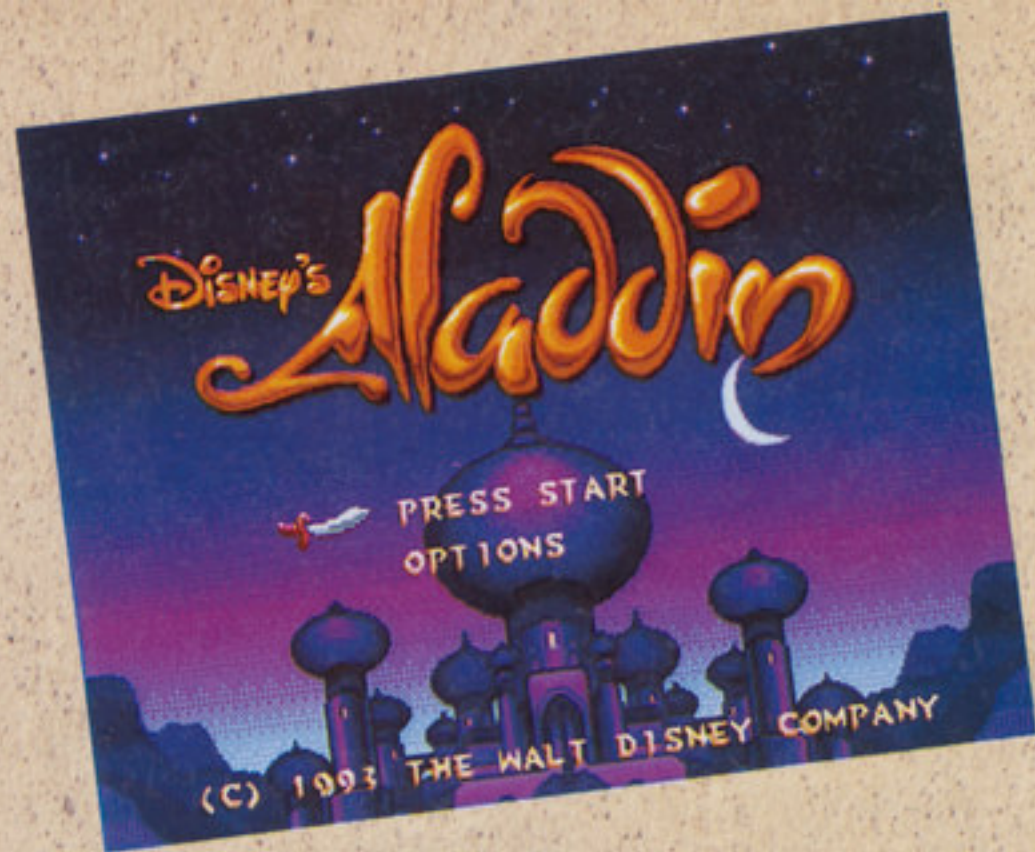
ベビースマッシュ
【データイースト】ハンドボールとサッカーを融合した近未来スポーツ。

特報！

ディズニーアニメがアクションゲームに！

アラジン

●セガ／11月発売予定／7,800円／ACT／16M

この夏大ヒット上映中のディズニー・アニメーション映画「アラジン」のゲームソフト化が決定！　映画をそのままゲームにしたような自然な動きには、まさに目を見張るばかり。これは見逃せない！

セガ・オブ・アメリカ、ディズニー、ヴァージンゲームが総力を結集！

原作映画のディズニー・アニメーションの素晴らしさはいまさら言うまでもないが、このゲーム版「アラジン」も、映画にひけを取らないできになっている。それもそのはず、高い技術力を誇るディズニー・アニメーターチームによって、映画制作と同様のプロセスで作られているのだ。しかも、ゲーム・アニメーションは毎秒60コマ！　実に映画やテレビの２倍の細かさ。これによって、自然で滑らかな動きが画面上で再現されている。

そして、そのアニメーション技術を損なわない画像圧縮技術がヴァージン・ゲームス・リミテッド社によって施されている。それらにプラスしてセガのゲーム技術力。どれほど凄いものができるかは言わずもがな、だよね。

ＢＧＭもアカデミー受賞の映画音楽をゲームミュージックにアレンジしたものだし、まさに映画を見ているように楽しめるゲームだ。

この滑らかな動き

STAGE 1 AGRABAH MARKET 市場の中を飛んだり跳ねたり！

スタートはアグラバーの下町にある市場。ここはアラジンの庭ともいうべき場所だ。あちこち跳び回ったりして動きを覚えながらステージを進んでいこう。襲ってくる衛兵は、ジャンプでかわしたりアップルを投げつけてやればOK。ナイフの曲芸師にアップルを投げつけるタイミングを外すと、なんとアップルはまっぷたつに！

赤々と焼けている石炭はもちろん熱い。衛兵をここに追いつめてやろう。

壁の足場は急がないとどんどん崩れる。連続ジャンプで切り抜けろ。

刀を振り回す衛兵には、アラビア刀で応酬するか、アップルを投げつけてやろう。

STAGE 2 THE DESERT 砂漠にはまって、さあたいへん!?

砂漠のステージでは焼けつく熱い砂の上を進んでいく。でも、おあつらえむきに草のつるがロープ状に張ってあったり、岩から岩へ飛び移ったり、木の上に上がって移動することもできる。とにかく進むべし。ヤシの木の上などにはアイテムが隠されていることもある。特に魔法の洞窟に入るためのアイテム、スカラベ（カブト虫）は重要だぞ。

綱渡りで先へ進もう。ヤシの木のてっぺんには何かいいものが隠されているかも。

ところどころにアイテムが、置いてある。遠慮しないで、ガンガン取りまくれ！

ところで原作はこんなお話

アグラバーの下町で相棒の猿アブーと生活しているアラジンは、貧しさから盗みは働くが心優しい若者。ある日彼は、こっそり王宮を抜け出して市場へきた王女ジャスミンに一目惚れしてしまう。世間知らずの彼女のピンチを救ったことから急速に魅かれあう２人。だが悪徳右大臣ジャファーの陰謀でアラジンは地下牢へ。そして、アラジンを処刑したと聞かされたジャスミンは嘆き悲しむ。　一方アラジンは、ジャファーが化けた老人に魔法の洞窟からランプを取ってくることを約束して脱獄させてもらう。しかし、やっとの思いで取ってきたランプを渡したとたん、老人はアラジンを亡きものにしようとしたのだった。間一髪アブがジャファーからランプをスリ取ったはいいが、結局アラジンたちは洞窟に閉じ込められてしまう。そして、アラジンがランプ書いてある文字を読もうとしてこすると、なんと、何でも願いをかなえてくれるランプの精ジーニーが現れたのだ……！

STAGE 3 AGRABAH ROOFTOPS 屋根の上でお散歩

アグラバーの町へ戻ってきたアラジン。旗竿とロープを使いまくって屋根から屋根へと移動していこう。また、男のパンツ姿なぞ見たくないだろうが、アップルを投げつけると衛兵のズボンが脱げて襲ってこなくなるぞ。ここで得られる縦笛は魔法のロープを使うために必要。取り逃すな。

絶体絶命の危機。しかし、空を舞うかのように大きくジャンプをすれば……。

笛の音によって空へと伸びる魔法のロープ。このロープをつたって上へ向かおう。

STAGE 4 SULTAN'S DUNGEON 怪しい仕掛がいっぱいだ

いかにもヤバそうな雰囲気のサルタンの地下牢。何人もの人間が、ここで朽ち果てたのか白骨がそこここに……。コウモリはバシバシ飛んでくるし、壁から針が出てくるし、そのうえ振り子のレッカーボールまでよけなくちゃならないとは…、トホホな気分だ。さっさと地下牢を脱出してしまおう。

地下牢は罠だらけ。中央のジーニーのつぼに触れたとこから再スタートできる。

STAGE 5 CAVE OF WONDERS 魔法の洞窟でランプを探せ!

地下牢を脱出したアラジンの次の冒険の舞台は、魔法のランプが隠されているという魔法の洞窟。実は、アラジンはこの洞窟に入ることのできるただ1人の人間なのだ。勇気を持って進んでいこう。薄暗く不気味な洞窟内には不似合いなほどのきらびやかな宝石が。貧乏人にはまったくもって目の毒だな。しかし、まずはランプを、と後ろ髪を引かれつつも奥へと進んでいこう。しばらく進むと、4本の手を持つシバの女王像が待ち受けている。腕2本分不利だけど、華麗な剣さばきでやっつけろ。ランプはもうすぐだ。

正体不明の行商人。アラジンが彼を見つけると、屋台を広げて商売を始めるのだ。

迫りくる溶岩のかたまり。なんとか急いでここから脱出しなくては!!

左にあるのがシバの女王像。この洞窟の岩の上でジャンプすると水が吹き出すぞ。

棒のように細い岩をつたって上へと登っていく。さて、この先には何があるのか?

ボーナスステージやスロットゲームあるぞ!

ゲーム中にランプの精ジーニーのクーポン券を1枚以上取ることができたら、各ステージクリア後にジーニーのボーナスマシン(スロットマシン)で遊べるぞ。クーポン券はあればあるほど遊べるのでなるべく多く取っておくほうがいい。景品は、1upやアップルなどいろいろだけど、ジャファーがそろってしまうと持っているクーポン券はすべてオジャンに。これだけはなんとしても避けたい。

また、ゲーム中にアブーのクーポン券を取ったなら、アブーのボーナスラウンドへ進めるのだ。このボーナスラウンドは、アブーをうまく操作して落ちてくるスペシャルアイテムを拾わせるというもの。もちろん、アイテムだけが落ちてくるわけじゃない。うまく見極めてアイテムをしっかり稼ごう。

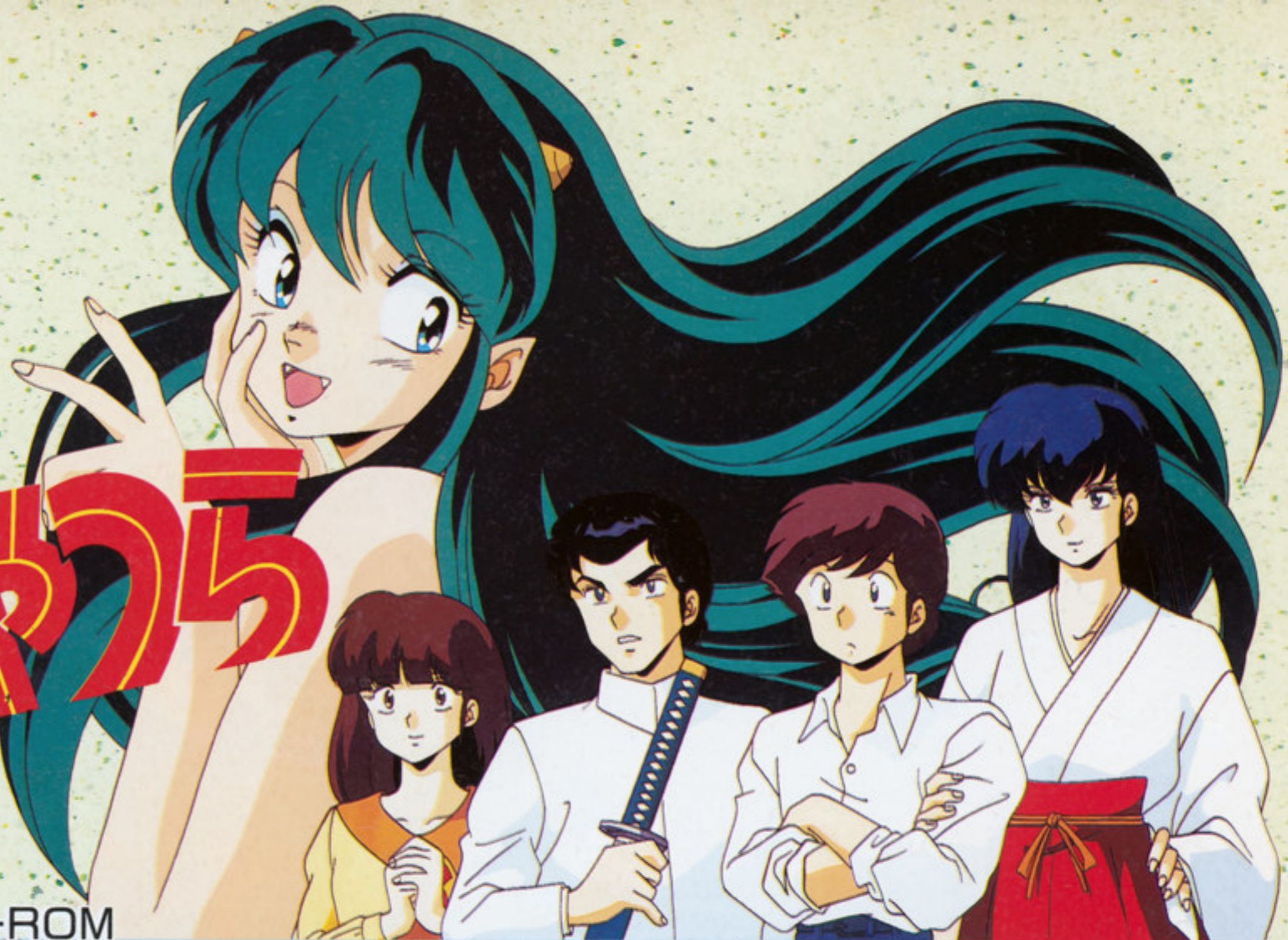
ランプの精ジーニーのボーナスマシン。止まった絵柄に応じて景品をくれる。ここでちょっと息抜きだね。

アブーのボーナスラウンド。うまく操作してアイテムを取ろう。体に危険物が当たると終わりだ。

特報！

うる星やつら

●ゲームアーツ●12月発売予定
●7,800円(予価)●ADV●CD-ROM

ゲームアーツのMEGA-CD次回作は、なんと「うる星やつら」だ——!!

★友引町の住人感覚なのだ★

「シルフィード」も無事発売され、ゲームアーツは、どうしているの!? っと思っていた矢先にBIGニュース！ 次回作「うる星やつら」が発表されたぞ。なんとなく「ゆみみみっくす」ライクなインタラクティブ・コミックと思いきや、ちょっとノリが違うらしい。さっそく制作スタッフにお話をうかがったぞ。

上坂　どうも、ごぶさたしてます。上坂です。実は、MEGA-CD版「ライズ オブ ザ ドラゴン」の制作をしていたんです。メガドラに合わせてシステムを作るのに苦労しました。そうした作業で僕らなりのアドベンチャーゲームの未来像が見えてきたんです。それを発展させ小学館プロダクションと提携して出てきたのが『うる星やつら』。宇宙人あり、お化けあり異次元、なんでもあり、現代を舞台にしていながら実はファンタジーという世界観がADVに向いてると思ったんです。

——システムは「ライズ」に近いんですね。

吃驚!!

ラム

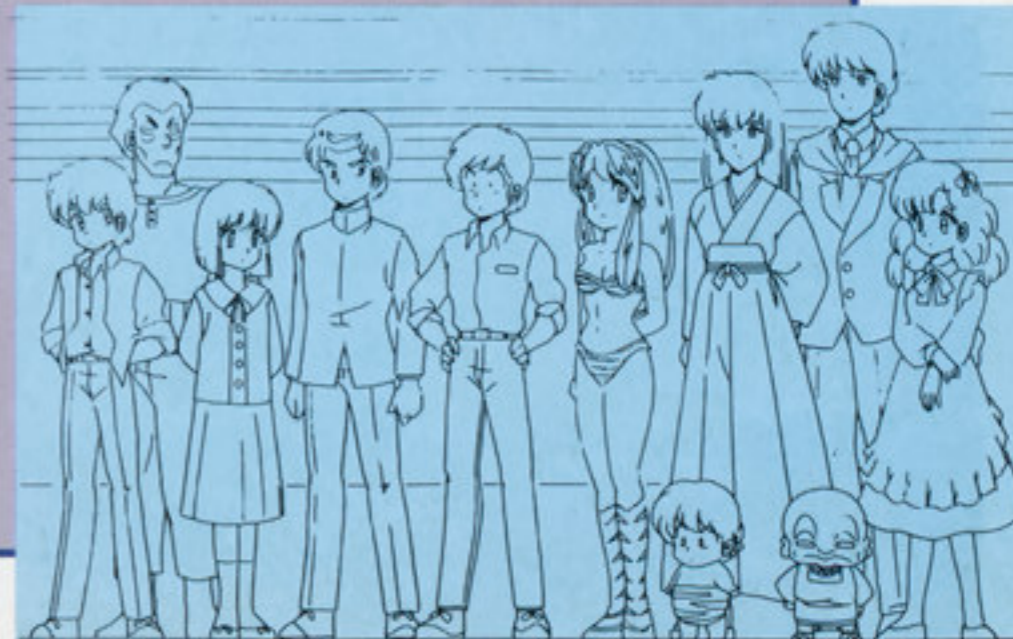
あたるの家におしかけ女房している鬼星のエイリアンGAL。時代を反映してビキニがTバックになった、なんてことはない。

諸星あたる

宇宙一の凶相の持ち主で、とんでもない女好き。「あたるになりきってプレイすれば君も、ナンパのプロ!?」(上坂氏談)。

MEGA-CD版うる星のココに期待!!

「うる星やつら」のポイントは、なんといってもインタラクティビティにつながる自由度の高さだ。コマンドを例にとっても〝見る／調べる／探す〟〝触る／手に取る／使う〟〝移動／入る／出る〟〝話しかける〟〝アイテムを渡す／使う〟などが画面上のすべてのものに対して試すことができる。もちろん、「ゆみみみっくす」で定評があるデモアニメーションもふんだんに用意され、原作コミックをもとにした120人ものキャラクターが登場してしまう、一種〝うる星百科〟的な仕上がりが期待できそう。しかも『うる星やつら』の本家本元、小学館も全面的にバックアップしている。いやが応にも青少年の夢を膨らませるぞ！

三宅しのぶ

あたるの幼なじみで、ラムが現れるまで仲良くつき合っていた。その純日本的な風貌と性格は、いたってノーマルだが怒るととんでもない怪力を発揮するので結構コワイ。

うる星を作ってるスタッフの方々

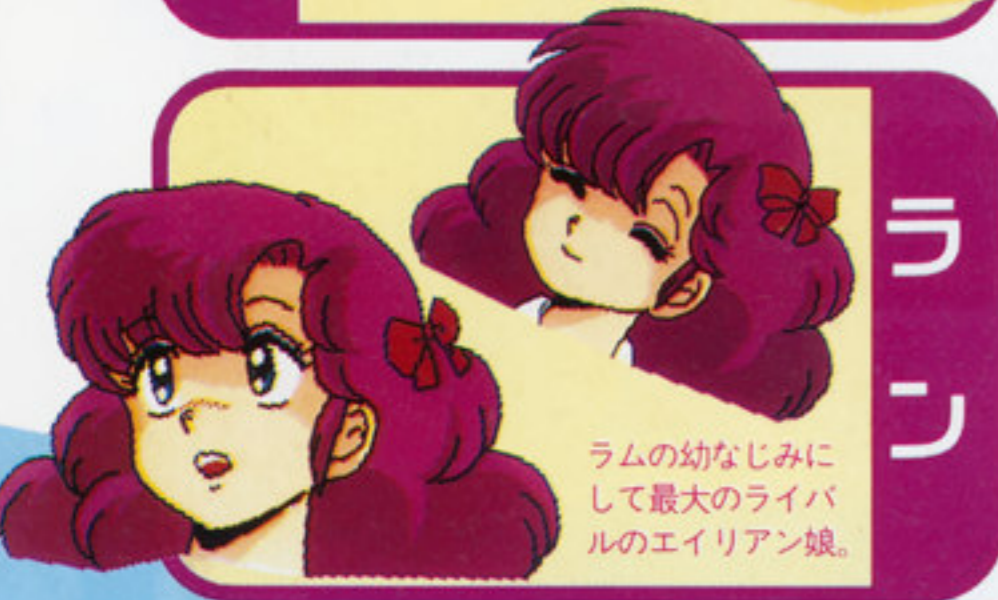
ゲームアーツ石井一豊さん
アシスタントディレクター、広報も担当。うる星関係のコレクションでは、宇宙屈指とウワサされている、うる星フリークな方。

シナリオライター 月島とほるさん
「ライズ」のシナリオも手掛けた月島さん。これまでの仕事の8割は、うる星関係。筋金入りなのだ。

ゲームアーツ 上坂　哲さん
「うる星」のディレクター。1日5時間、うる星の単行本を読むことを自らに課し、日夜奮闘中らしい。

アフレコのテープの山
とにかく分岐が多いのでセリフの量も膨大。その結果がこのテープの山。

小学館プロダクション開発部 新井　聡さん
広告関係とコーディネーションを手掛ける。小学館の全面的バックアップをしょって立つ人だね。

ラン

ラムの幼なじみにして最大のライバルのエイリアン娘。

上坂　自由度が上がってます。「ライズ」の場合は、人がいればただ会話するしかなかったんですが、人がいればまず見て、その人となりを観察して、会話したうえで触ることもできる。たいてい女の子は、触ると怒りますね（笑）。友引町全域の地図から家一軒一軒の形状、細かいところでは台所の食器棚の中まで設定してます。単にストーリーを見ていくだけでなく、友引町にいるつもりで好き勝手してくださいというイメージで作ってます。
月島　ストーリーも、オリジナルなんですよ。ただ今回はリアクションメインなのでストーリー自体はシチュエーションを先に進めるための道しるべみたいな感じですね。
上坂　太い幹のストーリーの中で枝葉が出てます。ストーリーのマルチなところ以外にも時系列的にマルチな展開になってます。例えばいろいろなキャラクター達と会った順番で変わるとか。さらに1つの対象物に対してマルチにコマンドができる。話してから見た時と見てから話した時とまた展開が違うとか、そういった2重化3重化はたくさんありますよ。
月島　『うる星』ファンの人は、120%楽しめるし、知らない人も100%楽しめる。とにかく、そんなゲームですね。

サクラ

本業は巫女だが、友引高校の保険医を担当。その美貌と大人の色気は「うる星」中、貴重な存在。

面堂終太郎

面堂財閥の御曹司。金、権力、美貌を持つ、あたるのライバル。

藤波竜之介と父

友引高校に住み着いている父娘。過酷な境遇が涙をさそう（？）

テーマ曲は、HIROが担当

「ゆみみみっくす」の時は高橋由美子ちゃんの曲が、使われ強烈なインパクトを与えてたけど、今回の「うる星」では、HIROがテーマ曲を担当。HIROと言えば『らんま1/2～電子遊技音楽集』などのアルバムで高橋留美子作品にとっておなじみのシンガーソングライター。パワフルな歌唱力に期待したいな。

アニメ版の声優陣が大集結！

今回の「うる星」では、セリフはすべて音声で再現される。その声優もすべてアニメ版のオリジナルキャストだ。のべ3日間のレコーディングでは平野文、古川登志夫、神谷明などが大集合。息もピッタリだったぞ。

※キャラクター写真は、すべて仕様設計のテスト用サンプルとして作られたものです。

速報

ただのADVでは収まらない……

オルゴール

●データウエスト●12月発売予定●価格未定●VCS

FM-TOWNS版でも人気の高いサイキックADV「オルゴール」がついに移植決定。前作「AYA」を上回る動画枚数と、そのクオリティの高さ、グレードアップしたDAPSに期待したい。

独特の世界を織り上げたサイキック・ディテクティヴ・シリーズの第4弾!!

独特の世界観が好評のサイキック・ディテクティヴ・シリーズ。「オルゴール」は、その4作目となる。それぞれ1話完結型なので、前作をプレイしていなくても十分楽しめるだろう。さらに本作は「ゲームシステムim」を搭載し、モノローグ以外の全セリフが、完全なPCM音声で入っている。つまり、しゃべりまくる。戦慄を覚える臨場感が味えそうだ。

静と動の画面が、不気味な雰囲気をかもし出す。ある意味では、「AYA」以上に慄然とするだろう。

今作はDAPSリプレイを搭載!!

DAPSはもちろんだが、DAPSリプレイも搭載された。これは、一度ゲームを解き終えると、オープニングからエンディングまでストップすることなく連続再生するシステム。CD-ROMならではのマルチメディア的機能だ。

DAPSってなに!?

DAPSとは、データウエスト・アクティブ・ピクチャー・システムの略。データウエストが開発したシステムで、ビデオのようなアニメーションとセリフ、効果音、BGMをCDの容量が許す限り連続して再生する。つまり、この4要素をすべて同時に再生するという画期的なものなのだ。

～美しき未亡人の訪問が、すべての始まりだった～

内容はオカルトチックなアドベンチャー

物語は真夏の午後、ある未亡人の訪問により始まる。主人公・降矢木和哉は、超A級アナリストの能力を持つ探偵。アナリストとは人の心の奥底に眠る、無意識の世界を探る能力者のことだ。人間の心理面を舞台に、降矢木は黒い渦に巻き込まれていくのである。

捜査の基本は人の話をよく「聞く」こと

ADVの基本は会話だ。登場人物の話をよく聞いてこそ、状況判断ができるというもの。たとえ最初は知らないと言っても、何度か「聞く」うちに思い出すこともある。また、ある特定の情報を聞かないと、先に進めなくなることもあるだろう。手間を惜しむべからず。何度もしつこく「聞く」ことが大切なのだ。

部屋のなかは片っぱしから調べること

ゲームは未亡人の家・奇談亭という洋館が舞台となる。ここには多数の部屋があり、その1つを拠点として捜査が始まる。新しい部屋に入ったら、まずよく「見る」こと。このゲームの「見る」は調べることと同じだ。思わぬ物証を手に入れたり、状況を変えることもある。「聞く」同様、しつこさが大切だ。

依頼を受け、未亡人宅に向かった降矢木。と同時に、惨劇の出演者たる人々も続々と集まるのであった。

因縁の集団、とでも言おうか。館に集まった人々は、一癖も二癖もありそうな人間ばかりであった。

相手のセリフだけになったら、その事項の聞き込みを終えてもいいだろう。それまで「聞く」こと。

単に話を「聞く」だけではだめだ。捜査中に手に入る物証も併せて使おう。聞いた情報をまとめておくのは必須。

「聞く」に続いて重要な「見る」コマンド。何度も見ているうちに、思わぬ展開が起こることもあるのだ。

一見なんでもなさそうな場所にも、意外な事実が隠されている場合があるかもしれない。詳しく「見」よう。

特報

開発が暗礁に乗り上げてファンをヤキモキさせていた「ラングリッサー2」の、最新画面をついに入手。とにかく復活第一報を紹介していこう。システムは基本的に前作と同じだが、新しい要素が随所に盛り込まれているぞ。たとえばPCエンジン版のように傭兵が強くなっていたり、戦闘シーンでは、新たに長槍兵が登場し、間接攻撃を出来るようになった。これより戦術の幅が広がるはずだ。

また前回好評だったクラスチェンジも大幅に増え、全部で40種類以上の予定。もちろん〝レンジャー〞のように隠しクラスも存在するらしい。さらに傭兵の種類も前回の約2倍、15種類まで増え、指揮官も最大20人登場する予定だ。さらにアイテムも30種類に増え、3つまで装備可能。あらゆる点でパワーアップし、ステージ数も20面以上になるラング2はキミたちにとって超期待ソフトだぞ。

レディンとクリス（前作の仲間の一人）の子孫にあたる、今回の主人公。幼少の頃に両親を亡くし、気ままな冒険者として旅を続けている。容貌はレディンに似ているが、性格はやや野性的？

前作より引き続き登場するキャラは、バルディア王国の宮廷魔道士であったジェシカ、そしてカオスを呼び出した張本人、ダークマスターのボーゼルだ。ジェシカ(500歳なのに魔法で美しさを保っている）は一時的な仲間になるらしい。もちろんボーゼルは今回も敵だ。なお写真はすべて開発中のものなのであしからず。

エルウィン

大陸一といわれる帝国騎士団の頂点〝青龍騎士団〞の隊長。数々の栄光と不敗の戦歴を誇る猛者である。前作のランス的存在で、主人公の強力なライバルとなるであろう。

レオン

STORY

古の英雄の血を受け継ぐバルディア王国の王子レディン。彼がすべての闇をつかさどるカオスと激しい戦いを繰り広げてから数百年が経っていた。バルディア王国はすでになく、また聖剣ラングリッサーも伝説の剣という存在になっていた。

そんなある日、突如レイガルド帝国が大陸各地へ侵攻を開始した。その背後にはラングリッサーに相対する伝説上の闇の剣・アルハザードが絡んでいた。アルハザードを手に入れた帝王ベルンハルトは、封印された真の力を解き放つとともに、歴代の王が成し得なかった大いなる夢、大陸統一への野望をはたそうとしていたのであった……。

1人の青年がいる。年の頃は20歳前後。名はエルウィン。幼少の頃に両親を亡くしたため、気ままな冒険者として旅を続けていた。そして彼こそ、バルディア王レディンとその后クリスとの間に生まれた子供の末裔にあたるのであった。

伝説の聖剣、ラングリッサーが再び目覚めようとしている……

ラングリッサー2

特報 コナミのT.M.N.T.が帰ってきた！

今度のカメは対戦格闘だぜ！

昨年、コナミのメガドラ参入第1弾をかざった「T．M．N．T．」が、対戦格闘ゲームとなってふたたび登場だ。とは言っても、格闘ゲームブームに便乗して、間に合わせで開発したものとはワケが違う。簡単な操作でテンポのよいバトルが楽しめる、コナミの隠し玉中の隠し玉なんだ。“プラスる”のもいいけど、年末にはカメたちもよろしくね！

ゲームバランスもかなり練り込まれている。スピーディーな展開によって生み出される爽快感もなかなかのもの。

LEONARDO

どんな状況でもソツなく戦えるバランス重視型。慣れるほど操作が楽しくなるキャラだ。

キャラは8人＋α！

操作できるキャラクターはおなじみ4匹のカメとカメの友人のエイプリルをはじめとする8人だ（“登場キャラ”の数でないのがポイント）。移動スピード、攻撃の威力、必殺技の種類やコマンドがそれぞれ異なるので、楽しみかたもいろいろだ。

前作よりもちょっと人相が悪くなった出演者の皆さん（エイプリルは逆）。

DONATELLO

受け身の戦いになりやすいが、ワンチャンスを生かせば十分太刀打ちできる。がんばれ！

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

T.M.N.T. トーナメントファイターズ

コナミ/11月発売予定/価格未定/ACT/16M

キャラサイズが大きく、迫力は満点。カメファンでなくとも、このすごさは納得できるはず。

3ボタンと十字キーの組み合わせで多数の技を繰り出す。必殺技もあるぞ！

相手のツボを捉えたらもう手がつけられない。ひたすら攻めたい人向けのキャラクターだ。

舞台は宇宙のあちこちさ！

ステージは登場キャラの数だけ用意されている。ストーリーの詳細はまだ明らかにされていないが、舞台は宇宙空間に漂う惑星や宇宙船だ。ＳＦチックな背景とハードなＢＧＭが、キミの心をつかんで離さない……かも。

2人対戦はかなりイケるよ

ゲームモードは通常の勝ち抜き1人プレイ、1回戦ぶんの体力で何人勝ち抜けるかに挑戦するトーナメントモードのほかに、2人対戦プレイも用意されている。もはやこのテのゲームには欠かせない2人プレイ。お気に入りのキャラで雌雄を決しよう。

同キャラ対戦やハンディキャップ設定ももちろん可能。この冬はみんなで仲よくバトルしよう。

RAPHAEL

MICHAELANGELO

技は少々出しにくいが、確実にコマンドを入力できるようになれば、威力を発揮する。

TENGENがエコロジーをテーマにお届けします

特報！

4コマシアター オーサムちゃん

こんにちわぁ！ 僕がオ、オ、オ〜サムちゃんでぇ〜す!!

ひゃあ、なんでいきなり襲ってくるんだよお。僕が何をしたんだい。

いててて。ヒドイヤツだなあ。こうなりゃもうガマンできないや。

うおおおお、オラオラオラオラ!! 僕のジャマをすると許さないぞ。

AWESOME POSSUM KICKS DR. MACHINO'S BUTT!

START BEGINS GAME
A GOES TO OPTIONS

オーサムポッサム

©TENGEN INC.
©TENGEN LTD.

テンゲン/年末発売予定/価格未定/ACT/16M

走る・跳ぶ・そして答えるアクションゲームなのだ!!

キッチリとしたゲーム作りに定評のあるテンゲンから、スピード感あふれるアクションゲーム「オーサムポッサム」が発表された。タイトルはフクロネズミ（POSSOM）からとったもので、つまり主人公もフクロネズミ。

走る、跳ぶ、痛がるなどプリティポーズが詰まった高速アクションと、何かにつけて飛び出す100種類近いおしゃべりが魅力だ。

ACTION!

捨てられている空き缶やビンを集めると（偉いね）1UPするぞ。

なんと言っても痛そうなポーズが多い。プレイヤーも思わず同情しちゃうよね。これがまたいいのかも。

Ouch!!

森の他にも、水中や氷の世界など、いろんなステージが用意されている。どのステージもテーマはエコロジーを考えさせるものなのだ。

自然を破壊する悪者たち

STAGE 1

キャタピラで進むヤツだけど、僕のジャンプ力があれば問題なく倒せる、ハズ……。

STAGE 2

海の中でちょっと動きが鈍くなるけど、そんなことには負けないのだ。えっへん。

JUMP!!

お手玉〜

操作をしないと、突然お手玉を始めてしまうニクイヤツ。でも何で？

QUIZ

ステージが終わるごとにエコロジークイズに答える。正解すれば1万点のボーナスポイントがもらえる。問題数は約400問だ。

テンゲン高橋さんが語るニューフェイスの魅力

社内ではオーサムちゃんって呼んでます

このゲームは、テンゲンが真剣に環境問題の問題に取り組み、自然保護を訴えるゲームを作ったらどうなるか。そんな発想から生まれました。

主人公のオーサムは、正義感が強く、環境を破壊し続ける悪の親玉「ドクターマシーノ」を倒して、自然と動物が共存していける世の中を取り戻すことが夢というナイスボーイなのです。でもかの有名な「ハリネズミ」君に比べると、とってもおしゃべり。そんなとこもカワイイですよね。

さらにステージの途中で自然や環境についてのクイズが出題されるんです。もちろん答えられなくても先には進めますよ。遊びながらエコロジーを学んだり、考えたりできる夢のようなソフトですね。私もこれを機会に、お休みの日には空き缶でも拾いに行こうと考えてます（笑）。

社内でも、高速のアクション、それに例えば海のステージなどの綺麗なグラフィックなどが評判で、アメリカから届いたサンプル版をみんなが初めて見たときは、驚きのあまり口がポッカリと開いたままになったほど。「オーサムちゃんはイイぞ」と盛り上がっています。もちろん、今後はテンゲンの顔になるようなスターキャラクターに育てていきたいなと考えてます。ユーザーのみなさんに親しんでもらえるようにと、秘密のグッズも製作してますから楽しみにしててください。

オーサムの魅力を知ってもらいたいと出版社を駆け回るテンゲン広報の高橋さん。

■オーサム初登場記念クイズ！ ①オーサムってなんていう動物？ ②オーサムが暇つぶしにやる芸は？ ③オーサムが自然保護のために回収しているものは（2種類）？ ④オーサムの宿敵の名は？ 以上全問正解者には入手困難なテンゲンオリジナルグッズをプレゼント！ 4つの答とこのゲームの印象を書いて、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部「オーサム・クイズ」係まで（締切り9／17）。

速報 噂のマシンバトルシステムついに公開

ファンタシースターⅣ

●セガ●12月発売予定●8,800円●RPG●24M+B・B

完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

「実はスゴイのがまだあるんですが……」と伏線を張って終わった先月号(覚えてる?)。そのスゴイものとは……? というわけで堂々大発表するぞ。それはマシンバトルシステムだ!!

斬新!! 「Ⅳ」ではマシンに乗って戦えるのだ!!

今回公表された〝マシンバトルシステム〟とは、簡単に言うと、マシンで移動中に敵と遭遇した時に、そのマシンでそのまま戦えちゃうというものだ。しかも、マシンに乗っていれば死ぬことが皆無に近いため、フィールドの移動がかったるい場合は、これでズンズン快適に進めてしまうのだ(ただし、もらえる経験値は非常に少ない)。マシンのタイプは右の3つ。それぞれ搭載された兵器とその使用回数、パワー等が異なる。どれも超強力で爽快だぞ。

画面左のSPとはシールドポイントの略。ダメージを受けると当然減るが、戦闘終了後に全回復する。死ぬことは皆無だ。

●タイプは3つ——「Ⅰ」の乗り物がパワーアップ!!

ランドマスター

砂漠での戦闘行動を想定して開発された多用途兵員輸送車。幅広のキャタピラによって接地圧を低く押さえてあり、流砂のような不安定な足場でも安定走行が可能。火力的も充実している。

▲120ミリLPカノン　クラスターボム▼

アイスデッガー

巨大なドリルを備えた大型砕氷車両。通常はこのドリルで氷壁を突破するが、大きな氷魂の場合は、連装プラズマスクレイパーによって粉砕・前進する。これは荷電粒子砲への転用も可能だ。

▲プラズマスクレイパー　ナパームミサイル▼

フロームーバー

全マシン中最高の機動力を誇るホバークラフト。地上・水上を問わず、高速走行が可能である。ただし、安定性の問題上、反動の少ない武器しか使えないので、火力はやや不足気味といえる。

▲光子弾ランチャー　サンダーグリッド▼

開発者さんからひとこと

開発チームのリーダー小玉さん。「たくさんの新システムを、じっくり楽しんでほしいですね」

「マシンバトルシステムは、『Ⅳ』を始める時、絶対やろうと思ってました。とにかく、フィールドの移動を楽にしたかったから……。マシンに乗れば、先に早く進みたい人には非常に便利ですし、経験値を稼ぎたければマシンから降りて歩けばいいわけですよね。マシンもなつかしくて涙が出ますよ(笑)。

ちなみに「Ⅰ」のマシンは……

かつて、あのアリサも愛用した「Ⅰ」のマシンは「Ⅳ」のマシンの前身ともいえよう。フロームーバーがなかなか見つからなかったなぁ…。

ランドマスター　アイスデッガー　フロームーバー

物語はアカデミーのモンスター騒動に始まる……

ゲームがスタートすると、石造りの建物が映し出される。ここはピアタにある学問の街モタビア・アカデミーだ。物語は、アカデミーの学長に呼ばれたライラとルディが、学園内に足を踏み入れたところから始まる。新たな物語の幕開けとなるのだ。

「ルディ、仕事だよ。すぐ出かけるから支度しな！」とある朝、ハンターギルドに呼び出されたライラが、帰ってくるなりこう叫んだ。ルディと呼ばれた少年がベットから跳ね起きる——ルディ・アシュレ、16歳の見習いハンター。天涯孤独だった彼は、女ハンターのライラ・ブラングウェンに拾われて以来、彼女の手伝いをしていた。だが彼も、今日からライラの正規のパートナー。ハンターギルドに登録されて初めての仕事が舞い込んできたのだ。依頼主はモタビア・アカデミーの学長。詳細は不明…。ピアタの街に着いた2人を迎かえたのは、よどんだ重たい空気だった。かすかによぎる一抹の不安。だが2人には、アカデミーに向かうより選択の余地はない。「行くよ、ルディ」「はい！」ライラとルディ、2人の冒険が、今、始まった……。

●ライラ・ルディ2人の旅立ち

スタート時、プレイヤーが動かせるのはルディ1人。なぜかライラの姿はない。どうやらはぐれてしまったようだ。アカデミー内を、彼女を探して歩き回る。と、突然現れるライラ。ここで初めて、2人の冒険が始まるのだ。

学園内を歩き回るルディだが、その姿は寂しそう。やっぱり1人じゃ心もとないよね。

と、そこへ頼れる姉貴が登場して、ルディは怒られちゃう。口答えはできないぞ。

●アカデミーに広がる不安とは？

ライラと合流したら、再びアカデミー内を歩いてみよう。アルゴル太陽系の歴史やモタビア・アカデミーのことが聞けるぞ。それにどうやら、学内にモンスターが現れるらしいことも。もしやこれが依頼の件か……？

〝大崩壊〟とは、人工衛星ガイラと惑星パルマがぶつかった事件のこと。「II」で起きた、悲しいできごとだ。

地殻変動は起きるわ、怪物は異常発生するわ、まるで「II」の序盤を彷彿とさせる内容だぞ。

不幸をいってに引き受けたかのような悲惨な星だなぁ。クラい、クラすぎる。

●学内のモンスターを退治せよ

学長の話によると、1カ月前から学内にモンスターが現れるようになったらしい。とはいえ街中ならまだしも、いきなり学内とは？モンスターに心当たりはないかと尋ねると、学長が動揺し始める。これは何かあるぞ。

モンスター発生に、動揺を隠しきれない学長。だがその裏には、怪しげななにかが隠されているようだ……。

注目 マルチウインドウシステム

物語の要所要所になると、こういったビジュアルが映し出され……

さまざまな絵のウインドウが開かれていく。臨場感が味わえるぞ。

変わる

注目 2人の初期設定

ライラ

当然ルディの上をいく数値。隠された年齢が気になる。

ルディ

まだまだ頼りないが、これからの成長が楽しみだ。

開発者さんからひとこと

グラフィック担当の吉田さん。「シリーズをプレイしたことのない人も十分楽しめますよ」

「マルチウインドウシステムも、『Ⅳ』のために考えたシステムなんです。ありがちなアニメビジュアルではなく、漫画のコマ割のようなノリで場面を見られるような感じにしたかったんですよ。現在も絵を描いている途中ですが(笑)、かなりの場面でかなりの枚数を用意しています。楽しみにしていてください」

マクロコマンドはこう使え!!

戦闘時の行動をあらかじめ8パターン分登録しておける〝マクロコマンド〟。コンビネーションバトルに絡む重要なコマンドだから、もう一度写真入りでおさらいしてみるぞ。

設定だ　A～Hのどこかに設定だ。

ライラは　行動マークを選んで……。

「戦う」　ボタンを押すと決定だ。

ルディは　残りのキャラも同様に設定。

OK!!

新モンスターも続々出現!!

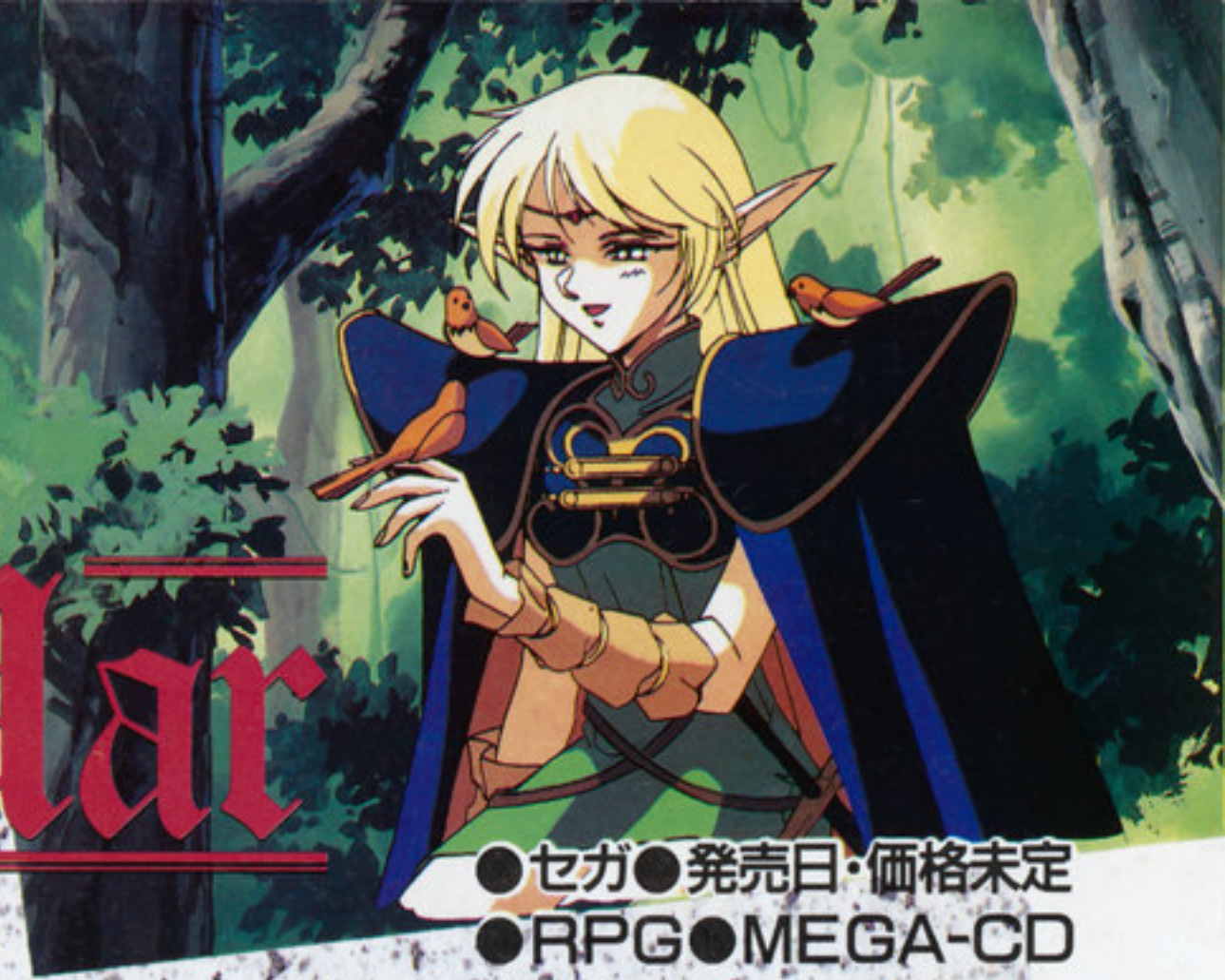
今回もまた、新顔モンスター3体を紹介しよう。スコーピラスはサソリ型の化物で尻尾を伸ばして攻撃してくるぞ。またスノースラグは雪原に登場し、排液攻撃と細胞分裂でダメージを与えてくる。ヒュードラは海で出現するが、群れてきたら要注意だ。

スコーピラス　スノースラグ　ヒュードラ

特報第3弾!!

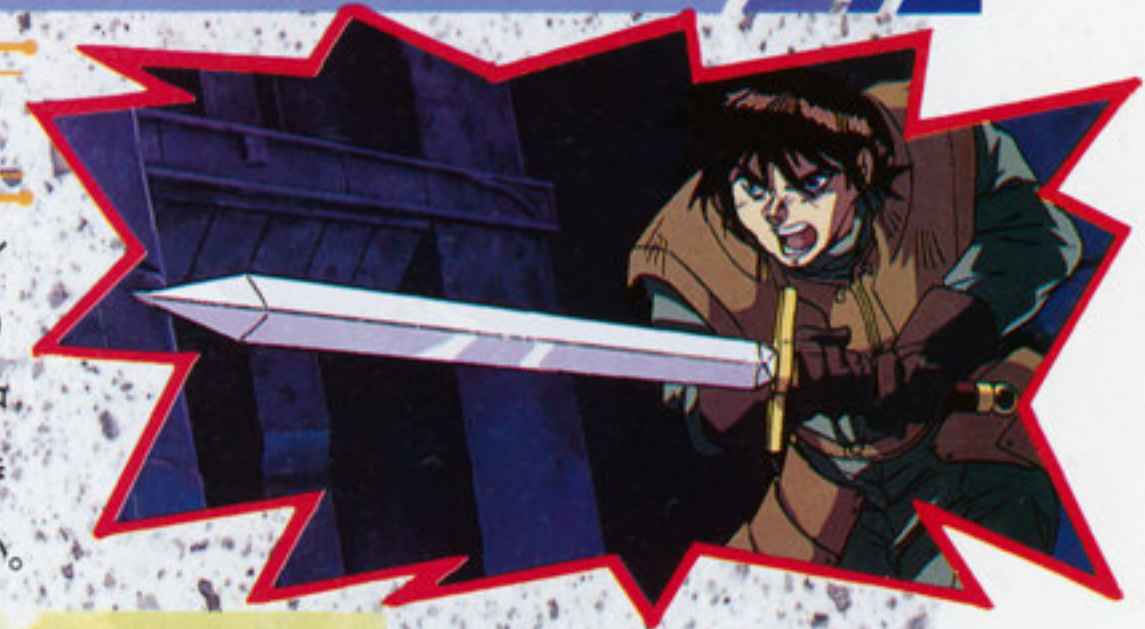
Record of Lodoss War

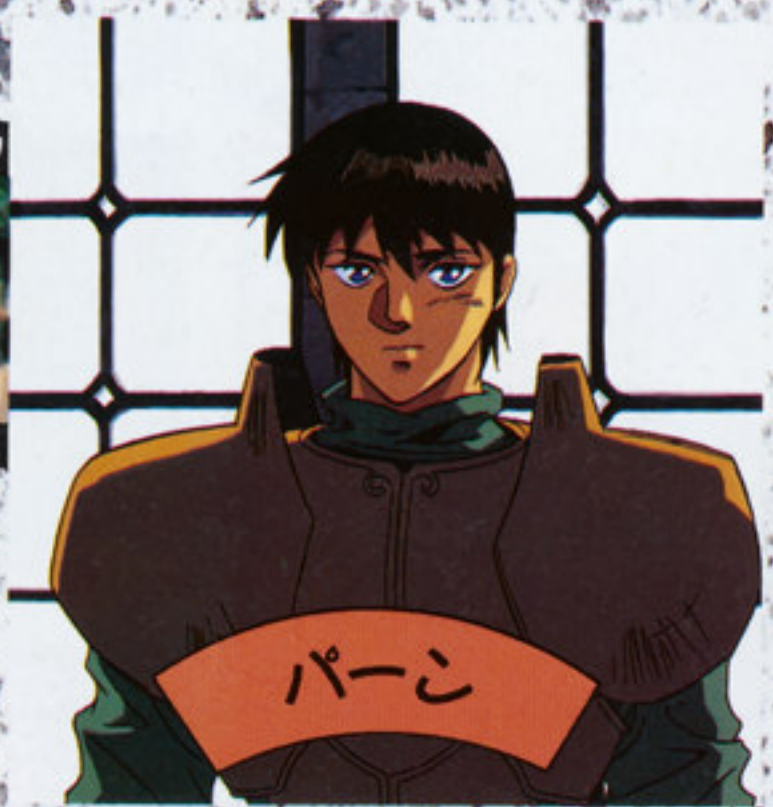
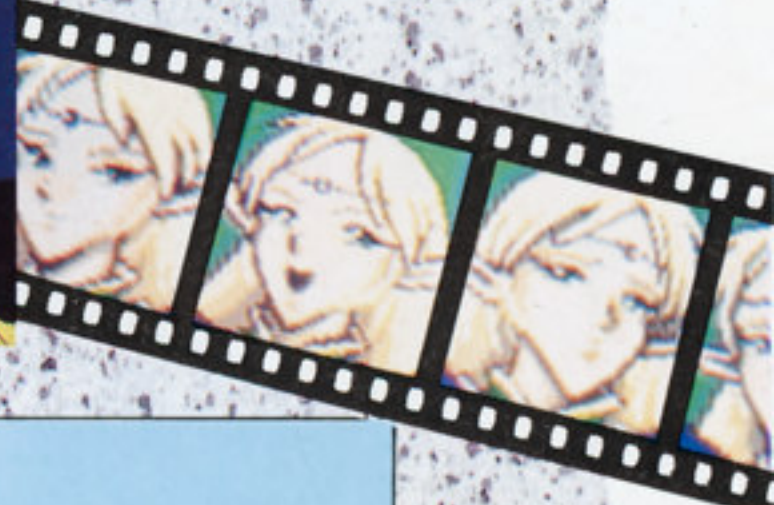
ロードス島戦記

●セガ●発売日・価格未定
●RPG●MEGA-CD

3部作第1弾「英雄戦争編」着々進行中!

キャラグラフィックはこうなる!!

MEGA-CD版「ロードス島戦記」は他機種のものと違いリプレイ版を基本にする3部作となる。もちろん小説版ともつながりを持たせ、公表されていないエピソードなども織り混ぜてくれるぞ。今回は第1部のキャラ、パーンやディードリット達のメッセージウインドゥに使われるグラフィックを紹介しよう。OVAと見間違うこの表情! これがゲーム中にしゃべるのかと思うと…。ああ、長いこと待っていた甲斐があったというもんです。はい。

パーン

アラニア・ザクソン村の青年。剣の腕をみがくためにディードリットやエトらと旅を続けている。幾多の困難を乗り越えしだいに大人になっていく。父譲りの鎧と剣を身につけている。

ディードリット

森の妖精ハイ・エルフの娘。精霊使いであるとともに戦士でもある。若く見えるがエルフには寿命がないため、一行の中で一番最高齢の160歳だ。パーンにほのかな思いを寄せている。

頼りになる仲間達

スレイン

アラニアの賢者の学院出身のソーサラー。頭はよいが若干虚弱体質気味なので、白兵戦には不向きか。なお、このグラフィックはちょいと手直しが入るとのこと。

エト

ザクソンの村出身。パーンの幼なじみであり親友。4年の修業を経て至高神ファリスの神官となる。ヒーリングなど回復呪文を得意とする。実直な性格である。

ウッド・チャック

20年もの間アランの牢獄にとらわれていた中年の盗賊。盗賊らしくお金には目がない。ひょうきんで、こすっからいが、実はとてもプライドが高いらしい。

ギム

大地の精霊であるドワーフ族出身の細工師。正義感を持ち力が強く、ここぞというときにとても頼りになる戦士だ。なぜかディードリットと仲が悪い。

以下次号へ続く…

メガドラ版「バーチャレーシング」の最新情報コーナー

続報 V.R. Virtua Racing EXPRESS

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●16M+DSP

完成度ゲージ 50% 2人同時プレイあり

先月号の速報でみんなの期待も盛り上がってきたメガドラ版「バーチャレーシング」だが、今月からは特別コーナーを設けて最新情報をお伝えすることになったのだ。こいつは目が離せないぞ／

AMショーでは最新作「バーチャファイター」を出展したAM二研。鈴木裕さんはそのうちRPGも作りたいとか？

エキゾーストノートも迫力ものデキ／ 観覧車やピットクルーも入ってきたぞ!!

毎月のように開発画面が良くなってきて加速度的に注目度の上がってきているメガドラ版「バーチャレーシング」。今月は最新の画面をお見せできないのが残念だが、取材時に見せてもらったAMショー用サンプルは「えっ、もうこんなにできてるの？」ってぐらいゲームができていたのだ。

とりあえず開発状況を説明すると、画面的には観覧車やハンドル、ピットイン・アウト（ピットワークあり）といった部分が新たに入ってきており、エンジンやスリップ音などの効果音やBGM関係も、ひととおりできている（仮のデモもかなりカッコ良かった／）。実際に体験した感じでも、エンジン音やボイス関係が非常にイイ感じだったぞ。

作業的には現在、効果音関係の調整をしており、中級、上級コースも9月初めには終わっている予定だ。今後は対戦モードや新要素の部分を作っていくそうだが、鈴木裕氏曰く「クオリティーが満たされればOKは出さないし、どんな手を使ってもいいものを作る」と宣言してくれたぞ。何はともあれ来月公開する新画面を待っててくれ／

じつはこんなものじゃない最新画面!! 来月の大公開を待て！

ここに掲載している画面写真は、先月号に載せたものとほとんど変わっていないが、先日のAMショーで公開されたサンプルには、なんと観覧車やパイレーツ、ピットクルー、ハンドル（ドライバーの手）など、ほとんどの要素が入ったものが動いていたのだ／ 画面の感じもこれより断然良くなっていただけに、お見せできないのが非常に残念。来月はドーンと見せるから期待してくれ。

V.R.御意見覧 逆走モードやリプレイは？ DSPのアダプター化を

先月号で募集したメガドラ版「バーチャレーシング」に対する御意見係。こちらもいきなりたくさんのハガキが届いていたので、早速AM二研の鈴木さんと永田さんにぶつけてきたぞ。どれも代表的な意見や質問だから、じっくり聞いてね。

●走れるコースは現状の3つでも問題はありませんが、やはり飽きやすいと思います。コースエディット（もちろんバックアップ可）機能をつけたり、各コースを逆回りでもレースができるようにすることはできないでしょうか？　それと、メガドラ版の「スーパーモナコGP」などでも再三言われていることですが、敵車の色がみんな一緒というのも絶対イヤです。（東京都・田所康成）

■永田：逆走は、ゲーム中にもできますよ(笑)。でも、コースエディットやゲームモードとしての逆走は、時間的な問題でたぶんつけられないと思います。ちなみに、アザーカーは4種類の色区別がありますので、とりあえず安心してください。

●16台すべてが同じ性能ではやっぱりつまらないと思います。16台全車に個性をつけてほしいです。（東京都・松村一朗・24歳）

■永田：16台全車とも性能は違ってますよ。

●もし可能ならレース後にインスタントリプレイが見れるようにしてほしいです。この際中継モードのようにいろんな角度から自分のライン取りが見れたら楽しいです。（東京都・三浦達也・18歳）

■永田：リプレイモードはいちおう1位になった人だけの特典として、見れるようになる予定です。

●DSPは凄い。先月号の記事を読んでても震えが出るほど凄いですね。でもこれだけのDSPを「V.R.」1本だけのもので終わらせるのはもったいないです。たとえばメガアダプタのように別売りにしてDSP対応ソフトを安く提供するとかできないものでしょうか？（神奈川県・宮地正信・20歳）

■鈴木：今回の「バーチャレーシング」に積んでいるDSPは一応カスタムチップで、用途としては〝ポリゴン制御〟〝キャラの前後判定〟〝クリッピングポイントの処理〟などを担当させています。ですが、このDSPはチップは機能上、別付けにして使えるシロモノではないんです。仮りに別付けで使おうとすると、残念ながら逆にコストは大幅に上がってしまうと思います。

【V.R.御意見係開設中／】今月も引き続きメガドラ版「バーチャレーシング」に関するみんなの御意見、御要望を大募集中だぞ。編集部に送られてきたハガキ（封書も可）は責任をもってAM二研に届けるから、ジャンジャン「V.R.」に対する提案やアイデアを書いてきてくれ。あて先は、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3『BEEP! メガドライブV.R.係』だ。採用者には豪華な粗品（？）も用意しているぞ。

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

NEW RELESAE SCRAMBLE

幽☆遊☆白書外伝

●セガ
●11月発売予定
●8,800円
●ADV
●16M＋B・B

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

人気キャラそろいぶみっ!

『週刊少年ジャンプ』に好評連載中の原作をベースに、オリジナルのストーリーで展開されるメガドラ版「幽☆遊☆白書外伝」だが、今回はメインキャラのゲーム画面が出きてきたので、ご紹介しよう。

主人公幽助はもちろんのこと、桑原、飛影、蔵馬など、おなじみのキャラクター達も活躍するぞ。女性ユーザーも要チェックだ!?

易者「もしもし、そこのお若いの!」

駅前を通りかかった幽助に謎の易者が声をかける……。

幽助「オレかい?」

この時点で原作とは結構内容が違うのがわかるよね。

幽助

老人「貴様、負けてもいいのか!」

滝で修行をしている2人。じいさんは味方のようだが。

幽助「オレはまけんぞ!戸愚呂にはまけねぇ!」

当面の敵は、やはり戸愚呂らしいが、はたして……?

桑原

桑原「な、なにィ?」

あいかわらずマヌケそうな桑原。やるときゃやる?

飛影

飛影「その目は キャッツアイ!」

さっそうと現れる飛影。妹の雪菜はどう絡んでくる?

そして

蔵馬「・・・・!」

女性ファンが多い蔵馬も、もちろん活躍するぞ。

蔵馬

蔵馬「まてっ!オレの命はくれてやる。そのかわりかあさんには手をだすな

人間界では南野秀一の名を持つ蔵馬。優しさが弱点?

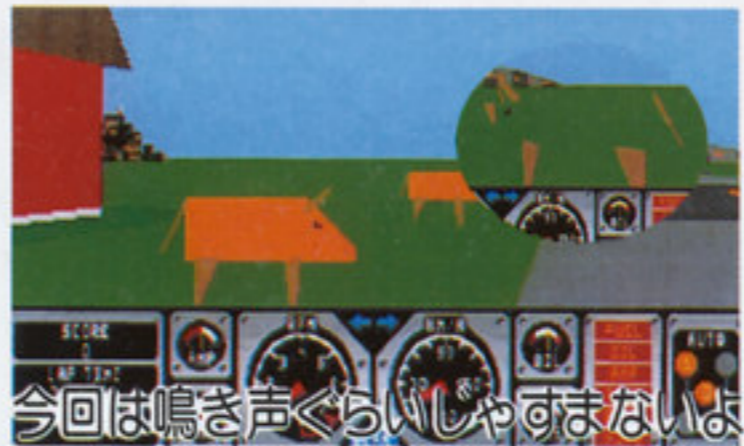
レースドライビン

●テンゲン
●12月発売予定
●価格未定
●RAC
●4M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

私設特別コース建造の愉悦にひたれ

オールポリゴン処理&実車感覚の操作性が特徴的だった「ハードドライビン」が、装いも新たに帰ってきた。今回の「レースドライビン」では、前作と同じものを含めて3種類のコースが選べるほか、自分好みにコースを設計できるモードも加わっているぞ。速度もアップしたポリゴン処理に酔いながら、さらに過激になったコースを豪快に走れ!

今回は鳴き声ぐらいじゃすまないよ

一見、以前と何も変わらないように見える牛も、ぶつかるとバラバラになります。ヴゥォ～と鳴きます。

「ハードドライビン」を買えなかった人はこっちをどうぞ。

➡前作を持っていても過激な事故のリプレイを見るのために買おう

INSTANT REPLAY

音楽が笑えるリプレイも当然ある。とんでもないコースで事故を起こすと、再現を見るのが楽しいぞ。

絶叫マシーンなみの驚愕ループ!

ソニックもビックリの3回転(たぶん)ループ。速度が足りないと大惨事に。

フラッシュバック

※写真はジェネシス版のものです

●サンソフト ●発売日未定 ●価格未定 ●ACT ●容量未定

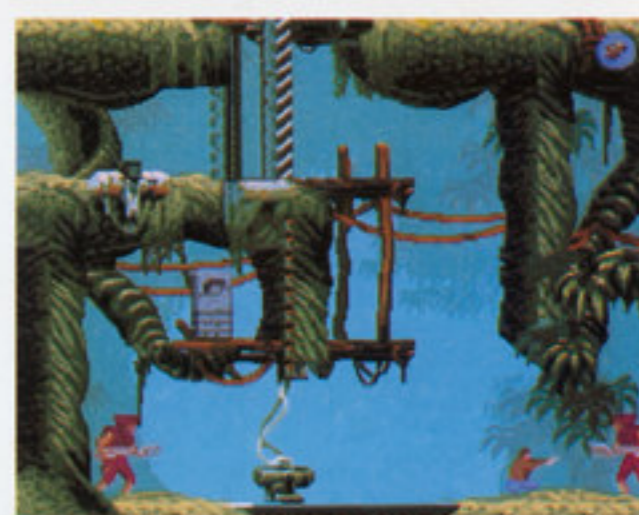
完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

この渋さが女や子供にわかるかな?わかんねえだろうなぁ

海外のパソコンなどで発表されてカルトな人気を博した「アウトオブ ディスワールド」(日本名は「アウターワールド」)をご存知だろうか? キャラクターと要所に入る状況描写画面をポリゴンで表示し、その動きのリアルさとストーリー展開が特徴のアクションのことだ。これは、それを作ったスタッフが、より描写を細かくし、操作性、グラフィックを向上させて放つ作品だ。(続編ではない)。

映画「トータルリコール」ばりのストーリーと、戦略性の高いアクション、重々しく不気味な音楽など、とにかく「渋い」の一言につきるゲームだ。ややマニアックな内容だが、読者の中にはこの良さを理解できる人が少なからずいることと思う。とにかく期待だ!

迫力のオープニング

主人公はある建物からエアバイクで脱走したが、追跡者の銃弾によりジャングルに墜落させられた少年。記憶を失っていた彼は、本当の自分を探すために飛びだしたのだ。しかし、持っているのは1丁の銃だけだった……。

キャラの動きは、なめらかさはもとより、異様に本物くさいアクションが見ものだ。カッチョいい!

バトルマニア大吟醸

●ビック東海 ●11月発売予定 ●7,800円 ●SHT ●8M

完成度ゲージ 85% 1人プレイのみ

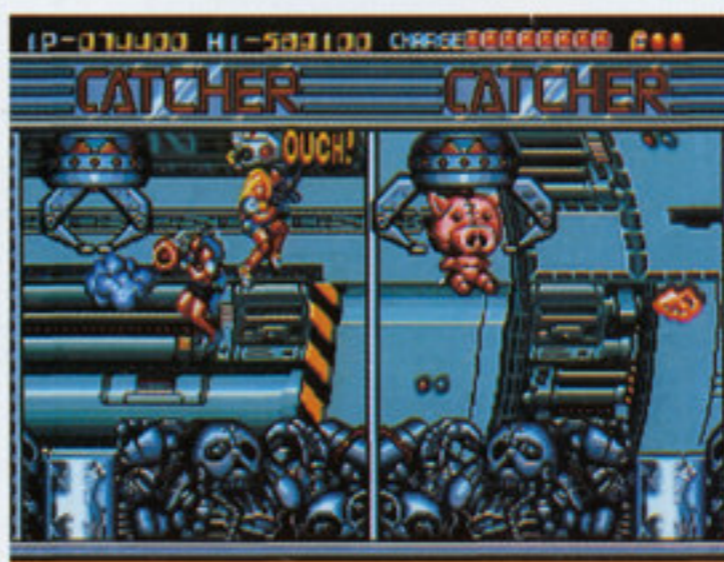
これが物議を醸した新システムだ!

「やっぱり」と言われてしまいそうだが「バトルマニア大吟醸」は、またもやこのコーナーでの紹介となってしまった。そこで今回は、先月号では不明のままだったので読者間で物議を醸(かも)した「新システム」について解説したい。

この新システムの正体というのは、前作にはなかった「ショット方向の撃ち分け」というもので、ゲームスタート前にオプションで設定するようになっている。

設定は3種類あるが、その仕様はとりあえず写真のほうを見てもらいたい。このシステムにより、ゲームの攻略に幅ができたことがわかってもらえるだろう。

ちなみにプローブの動きも3種類から選べる。こっちは次回に紹介しよう。

ステージ2のボス(上)は鉄腕28号。正○郎くんみたいなのが操縦している。右のはステージ6のボスで、UFOキャッチャーのように動き、イヤなモノをつかんで……。

1WAY：マニアは前方ショットのみで、マリアはフリップボタンで前後に撃ち分けられる。つまり前作と同じ撃ち方。

2WAY：フリップボタンを押すと、2人ともいっしょに後方(もしくは前方)を向く。攻撃を一点に集中させるわけだ。

8WAY：マニアが方向ボタンを押した方向(8方向)に撃つ。マリアは前後に撃ち分ける。使いこなせばこれが一番か。

キング・オブ・ザ・モンスターズ®

●セガ ●10月発売予定 ●8,800円 ●ACT ●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ガオーはキング・オブ・ザ・モンスターズの合言葉ぁ〜

'91年にNEO・GEOで発表されたアクションゲームがメガドラにも移植されることになった。

内容は簡単に言うと、4種類の怪獣から1種類を選び、他の怪獣たちと戦うというもの。舞台となる日本の主要都市で、建物を叩き壊したり、戦車を踏みつぶしたりと、ゲーム本来の目的を外れた楽しみ方もあるぞ。

これでNEO・GEO作品からの移植は「餓狼伝説」に続いて2本目となるわけだが、次は何が控えているのだろうか?

人類の迷惑は省みません

メガドラ版のキャラは4種類。「餓狼伝説」と同様、2キャラのカットである。

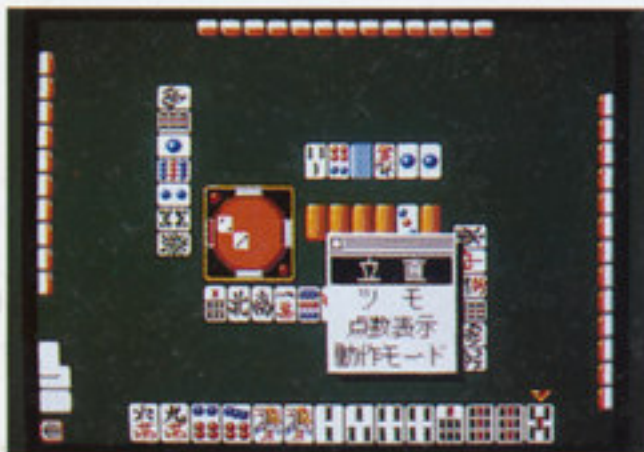
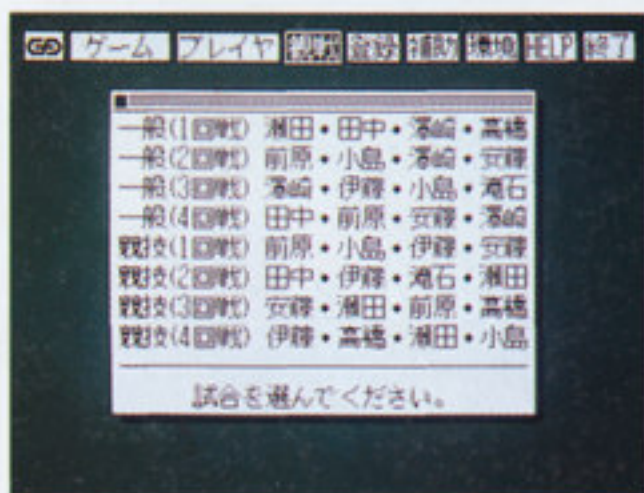
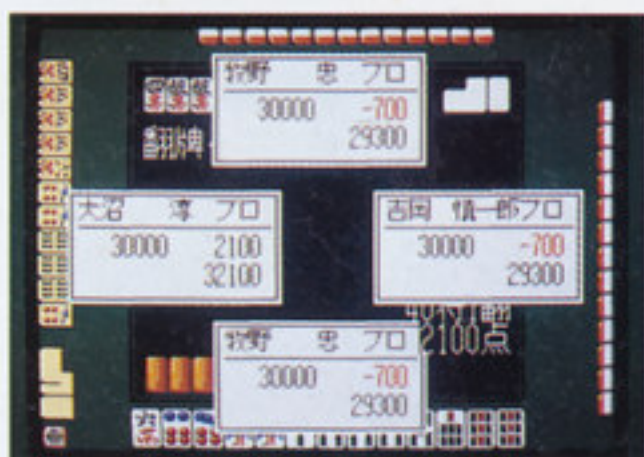
日本各地で歴史的建造物や観光名所を壊しまくる。ゴモラみたいな奴らだ。

戦車や戦闘機は単にやられるためだけに出てくる悲しい存在。怪獣から見ればノミみたいなもんだ。

雀皇登龍門

●セガ ●6,800円 ●発売日未定 ●TAB ●8M

完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

プロ雀士の実名使用、競技ルールの採用、そして強力な思考ルーチンと、あらゆる面で本格派なこのゲーム。「正統派の麻雀がほしい」という人は要チェックだ。マウスにも対応しているから、片手でゆったりとプレイできるぞ。

本来、麻雀は自分の腕だけがすべてである。脱衣麻雀のようなインチキ配牌は嫌だよね。

実名使用だけでなく、細かい機能もパソコン版に劣らぬ充実ぶり。末長く遊べそうだ。

ペブルビーチの波濤

●セガ ●10月8日発売 ●8,800円 ●SPT ●12M+B・B

完成度ゲージ 95% 4人対戦プレイ可能

完成も近づいた「ペブルビーチの波濤」。POLYSYSという独自のポリゴンシステムを使ってコースレイアウトや弾道を計算しているので、ゴルフゲームファンもうなってしまう本格派だぞ。

キャディさんの顔はパソコン版よりちょっとアクが弱くなったかな？

ライの状態もたくさんあるので、単純にクラブの飛距離だけでは判断できない。経験が大切なんだ。

ソニック・スピンボール

●セガ ●発売日未定 ●価格未定 ●PIN & ACT ●容量未定

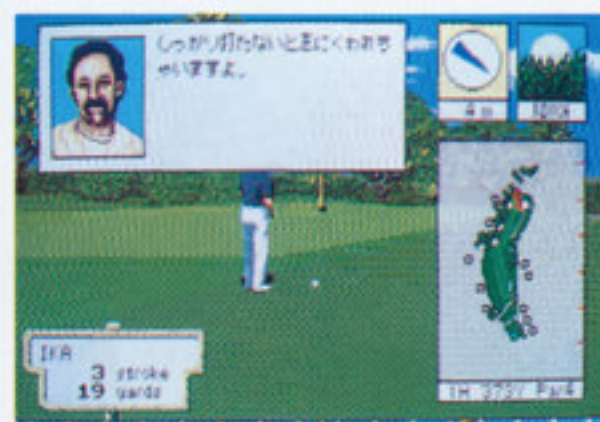
完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

6月にシカゴで行われたCESショーで出展されていた「ソニック・スピンボール」が、日本でも発売されるぞ。「ソニック2」のカジノ・ナイト・ゾーンのようなピンボール状のフィールドをソニックとテイルスが駆け回る。スピード感あふれるゲームになりそうだぞ。

これがタイトル画面だ

ちなみにこれは"2"のカジノ・ナイト・ゾーン

細かい内容は不明だが、ピンボールではなく、あくまでこんな感じのアクションになりそう。

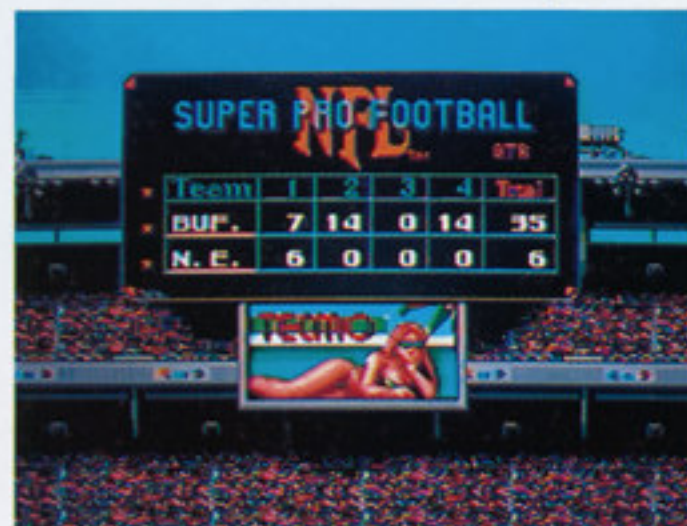
ソニックと言えばスピードが命。ピンボールのフィールドを高速で動きまわる。

テクモ スーパーボウル

●テクモ ●11月26日発売 ●8,900円(予価) ●SPT ●8M

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

ファミコンでも発売され、一部アメフトファンに熱狂的な支持を受けたこのゲームが、ついにメガドラでも発売される。ゲームは、サイドビューで展開。なんたってNFL公認だから、その出来は抜群だ。それが、メガドラ版ではどうなるか楽しみだぞ。期待しよう。

もちろんNFL公認！

システムはファミコン版と同じ。しかもチームが実名。こりゃファンにはたまらんち局長。

演出などは、もちろんハデになる予定だぞ。テクモのねーちゃんが色ぺーぞ。うひょり。

タッチダウンを目指せ！

新作ハミ出し情報

先月とはうって変って新作タイトルがドッと入ってきたメガドラは、まだまだ元気だぞ。中には久しぶりのメーカーもいるから、今後に期待だね。

工画堂スタジオの新作はオリジナルの格闘モノだ。

データイーストの参考作品「キャプテンラング」。

サンソフト「レミングス2」はファン待望の一本。

カートリッジ版も登場の「リーサル」。見劣りなし。

2つボタンの操作だがシンプルながら奥深いぞ。

とりあえず、ジェネシス販売のみなのが残念だね。

シムスの「デビルバスター」も最新画面が到着だ。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

アンケート集計によると、BEメガの女性読者の数は、着実に増えているそうだ。この調子であと2、3年もすれば女性読者が過半数を占める、オシャレ情報満載のゲーム誌になるかも!?

SYOKUYOKU & DOKUSYO

FUNKY LETTERS STATION

びーぷる MEGA TALK

DJ=NAMo(22)

突然だけど、おいらがよく行くNIGHT CLUB(客としてね)、スゴイっすよ。もう、ナンパしまくりされまくりって感じで、照明が暗くなった後のありさまは、見てるほうが恥ずかしくなっちゃいますよ。え、オイラはどうかって？　いやいや、とてもそんな。あ〜、秋だねぇ(ふっ)。さてハガキに行こうかな。

●いきなり「びーぷる〜」が変わってびっくり。まったくBEメガは“いきなり”が多いんだから。でもとってもいいと思います。いけいけゴーゴー!!

(新潟県・斬・？歳)

●レイアウトが変わって見にくくなった！　おしゃべり的なハガキも好きだけど、そういうのは「言いたい放題」などで真剣に考えた後に見て、心を安心させるオアシスみたいなもんよ。それが最初に来ちゃったら心の行き場がないよ。次回からちゃんと戻してください。

(愛知県・キラリおそ松・18歳)

NAMo:いきなり賛否両論だねぇ。ともかくここのページは投稿で構成してるわけだから、みんなのハガキ次第で変わるってコト。まあ今月はこのままやるから、おそ松くんは、後ろの方から読んでくれ。

●突然思いついてしまったぞ。聞いてくれ。「提督のケツ出し!!」ユーザーの皆さん、怒らないでください。

(静岡県・ヨイチ・13歳)

NAMo:じゃあ、オイラなら怒ってもいいんだな？

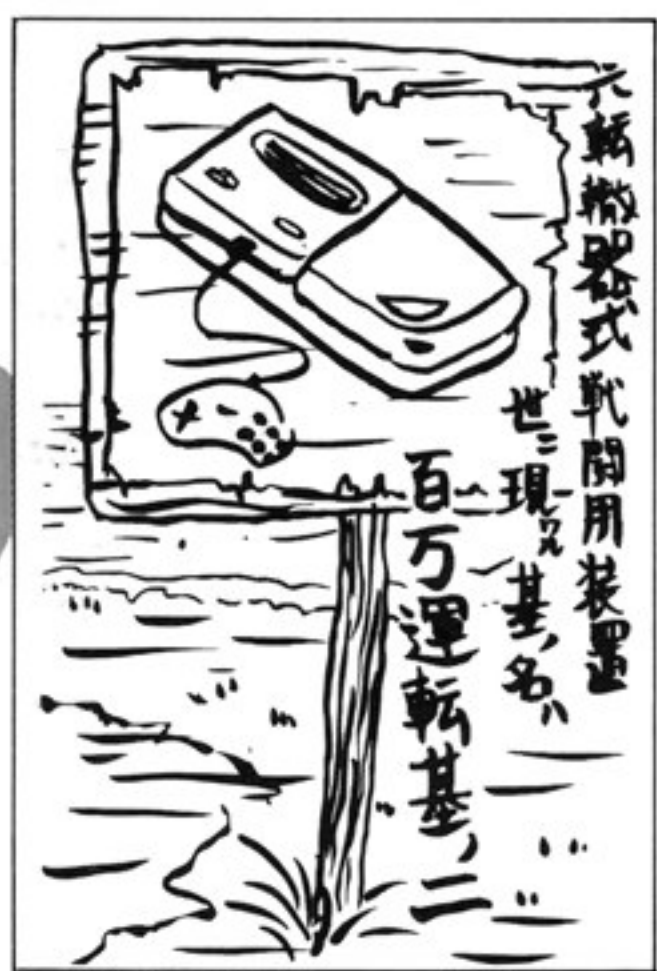
●ウカないときはピンボールがなかなかよくて、「ファンハウス」とか「ターミネーター」がある店まで行くんですが、こんなきょう体を自分の部屋に置いたら、カッコいいんだろうなあ。

(富山県・宅マシーン・19歳)

NAMo:ピンボールねえ。オイラも好きだけど、部屋に置いたら床が抜けちゃいそうだ。でも6畳間のアパートに8台置いてたカルトなヤツを知ってるぞ。ちなみに、現在わが家で最も高価な物置台は、ムーグ・プロディジー(アナログシンセ、9万円位)、クソー。

●SG-1000IIを持っている人なら誰でも知っている名作「ピットフォール」は、今この世に存在しているのだろうか？　やったことある人ならあの感動がわかりますよね。ね、わかるでしょ？　なのに私は、このソフト(他40本程度も)の命をメガドライブのために200円で売ってしまったのです。あぁピットフォールよ、君は今どこにいるんだ。ピットフォール復活の日のために、私はSG-1000IIをみがき続ける！」

(福島県・セガで働きてー・14歳)

NAMo:なんてこった。「ピットフォール」はSC／SGシリーズの中では1、2を競う完成度の高いソフトなのに。それをたったの200円で売るなんて……って、おいらも人のことは言えないけど。今にして思えば、あのとき「ゴルゴ13」(SC／SG用のスゴイゲーム)は売るべきではなかったな。

千葉県・新井浩二・16歳

MONTHLY BGM

SOUND TEST No.9 (DJボーイ／セガ)

しょぼい音質がポップな曲調にマッチしている「DJボーイ」。聴きどころは、ちょっぴり切ないメロディラインが印象的なステージ1のBGM。

'84〜'85年あたりのビデオゲーム音楽愛好家なら、何かこう、“くる”ものがあるハズ。

カルチャー独立宣言

キワめよ！ メガドライバー

メガドライバーも楽ではない。その時々で大いに悩むこともある。そこで今回は、メガドライバーが抱えやすい悩みをいくつかピックアップして、それぞれの解決法をお答えしよう。

愛知県・プ・19歳

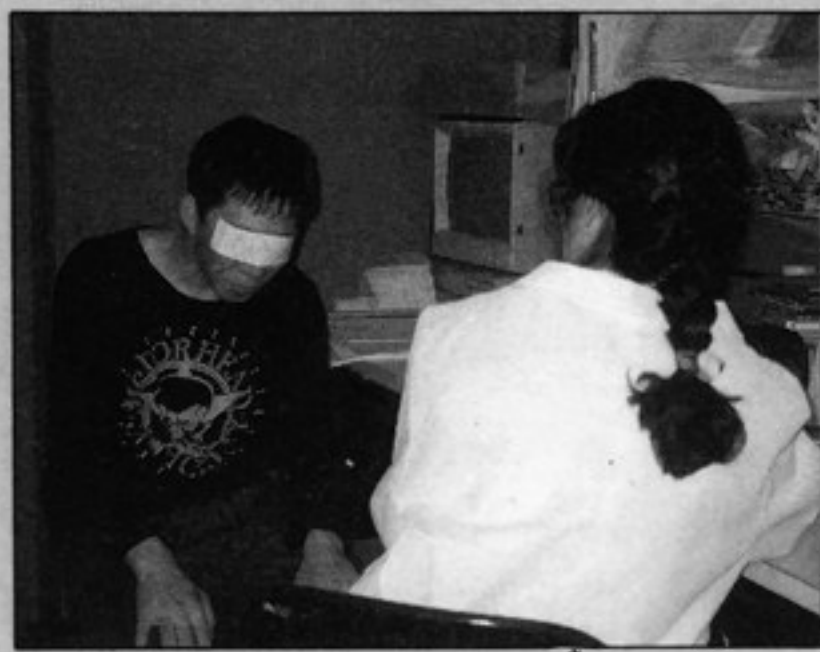
株では強いセガ……。それにしてもタイトーの901万には、恐れ入りました、ハイ。

Q：ソフトが安売りされてもあまりに安すぎるので、かえって不安で手が出しづらいのですが。

A：これはビギナーのメガドライバーが抱きやすい疑問ですね。たしかに、メガドラのソフトは簡単に値崩れします。しかし、安い＝つまんないゲームというわけでは決してありません。安さを逆に利用してとにかく買いまくり、とことんプレイするのが得策です。そうすればメガドラソフトの傾向がつかめるとともに、忍耐力がつくかもしれませんよ!?

Q：まわりにメガドラユーザーがいないので、多人数プレイができないんだけど……。

A：メガドライバーは、他機種のユーザーよりも視野が狭くなりがちです。別にゲームが好きな人なら、誰とプレイしたっていいじゃないですか？ プレイしながらメガドラの悪口を言う人がいるかもしれませんが(たいてい本人に悪気はない)、何事もクールにいきましょう。ゲームの中でボコボコにしてやれば済むことです（←クールじゃないよ)。

Q：すごい性能の上位機種ができるんじゃないかと心配で、夜も眠れません。

A：某機種のユーザーは実際に何度もつらいメに遭い、その度に出費を迫られているので、それに比べればメガドラははるかにマシでしょう。しかしあなたが憂慮する非常事態が起きる可能性は否定できませんから、毎月2、3,000円程度の貯金でもして、通帳を眺めながら不安な心を癒しましょう。

MD噂の真相

ストIIの発売が遅れているのは、〝ブランカのかわりにソニックを入れろ〟という某社のお達しのためらしい（埼玉県・永沼純也）不景気のためにBEメガが10円値上がりしたらしい（埼玉県・おそ梅くん） ソニックCDに登場するエミーは、ソニックの腹ちがいの妹との噂（秋田県・大恥魔男） 織田信長は、これ以上ゲームに出演するのを嫌がっているらしい（愛知県・AHENAD）

←メガドラにも前から競馬ゲームがあったらしい。なんでも30頭の馬の中から12頭を選び、30の競技場を走り回るゲームだそうです。

（神奈川県・不採用歴４回・15歳）

愛媛県・なるとスキスキ・18歳

「慶応遊撃隊」は、ヘンな感じでいいっすよ。キミはネコを撃隊することができるか!?

宮城県・ヘルシー！・18歳

ただでさえ少ない「忍」のイラストをこんなタッチで描くなんて、ただ者じゃあないな。

Illustration City Part1

今月は、１部上場のイラストがたいへん多く送られてきたため、ちょっくらスペースを広げてみました。描き主の皆さんは、これからも大いに投稿してくださいね（注・しつこいよーですが、コーナーの１部と２部とでの違いはまったくありません)。

愛知県・シャドーダンサー・17歳

そう、「餓狼伝説」のビーチの観客は、今回一番人気があった題材……なわけねえよ。

いやいや、今ごろだなんて。ソニックはもはや、ハヤリものの域をこえたキャラだよ。CD版はオープニング曲も◎。

埼玉県・加藤千絵・15歳

そういえば、純粋なムエタイのスポーツゲームってないね。あればいいのに。タイガーショット!!

愛知県・おみつ・19歳

現在開発中の「ベアナックルIII」では、サミィを肩車したアダムがプレイヤーキャラなんだって（大うそ)。

千葉県・セガの手先１号・21歳

さらに言うならばこのゲーム、魔導物語のようにMSXというパソコン版も発売されてたんだよな（過去形)。

神奈川県・宮守春香・16歳

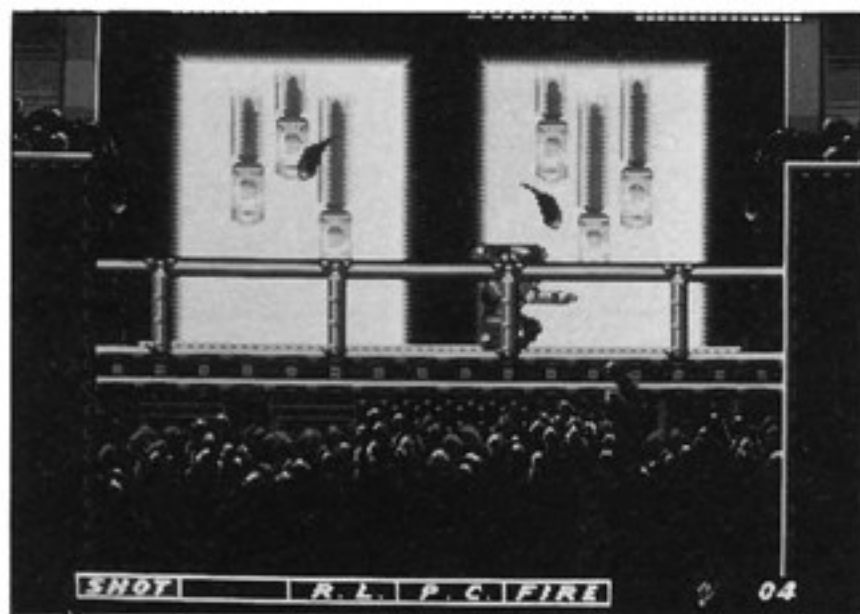
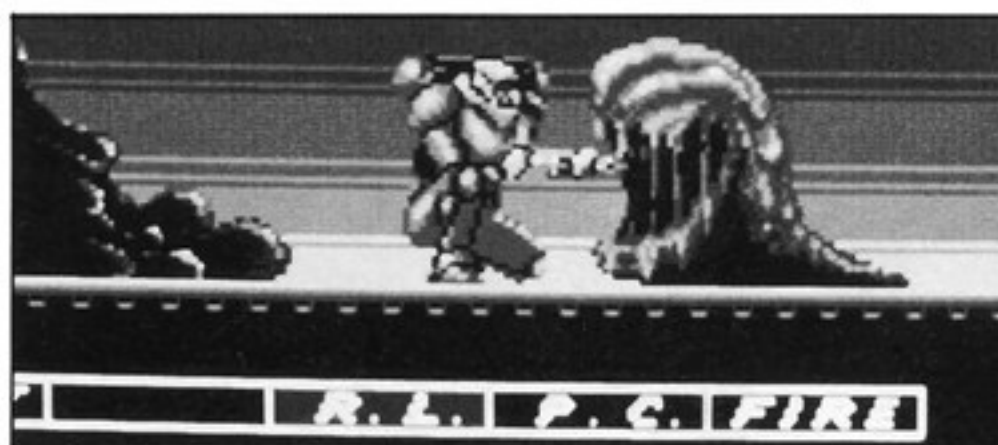
隔月連載

あの素晴らシーンをもう一度

頭ごなしに「それはダメゲーだから」と言うばかりでは、ゲームのほうも浮かばれません。何かひとついいとこを見つけてあげてもバチは当たらないんじゃないでショーか？

☆無言の圧力と戦えるぞ
ESWAT／セガ

「ESWAT」のステージ４の仕掛けは、一見の価値ありだ。とにかく、紫のアメーバー質のヤツがしつこい！　ポタポタ降ってきたり、通路の後方からワラワラ押し寄せてきたり、床からモコモコ湧きだしてきたりでモー大変なのだ。〝ドロドロとしたもの〟の圧迫感が、ひしひしと伝わってくるぞ！

（東京都・スティング・23歳）

ステージ４はバイオ研究所。ゲームの舞台としてはありがちだけど、処理のしかたがたしかにウマい。

上から下から前から後ろから襲ってくるドロドロ。形がハッキリしていないだけ、余計に不安。やりすぎると夢にまで見るかも！？

☆画面のむこう側に行きたい！
シャドー・オブ・ザ・ビースト／ビクター音産

このゲーム、はっきり言って嫌いです。難しくてちっとも先に進まないので、２時間で投げました。でも、地上の背景グラフィックは驚くほど美しく、しかも何重にもスクロールします。このゲームが、こういった背景をバックにただひたすら走っていくだけの内容だったらよかったのに……と思いました。

（静岡県・麻雀蜃気楼・20歳）

画面写真じゃよくわかんないけどすごい

ゲーム内容はさておき、ビジュアルと世界観だけはやたらイカす「シャドー・オブ・ザ・ビースト」。

もっとこう、クイッと

このコーナーへの投稿も増え、担当者としては嬉しい限りなのですが、皆さんのおハガキと企画意図に、多少のズレがあるようです。冒頭でも述べましたが、プレイして楽しかったという普通の感想なら、読者レースなどと同じです。ある意味で常識的思考を無視した、まわりの人から「おまえ何言ってるんだ、大丈夫か？」と心配されるような〝発見〟をお待ちしています。さあ、放り出したゲームを引っ張り出してみよう。

JUNKプレゼント

正直、ちょっとがっかりしました。８月号のプレゼントでは〝子供に夢を与えるおもちゃの発明〟を募集したのに、皆さんそろいもそろって「メガドラ以外に何があるってんだ！」なのですから。もっと自由というか、バカっぽい発想に期待してたんですけどね（その中で唯一、〝サザエさんの解剖セット〟というものが光っていたのですが、夢となるとちょっと……）。とりあえず、今月の当選者は岩手県の勝俣広司さんです。おめでとうございます。さてさて今回のプレゼントは、EAビクターさんからもらった、おつまみ用の干鱈です。食いたい人は、ハガキにEA制作のゲームソフト（「ソードオブソダン」もその中のひとつだ！）のキャッチコピーを考えて、９月20日までに応募してください。当選者発表は12月号ってことで、よろしくお願いします。

袋の裏にはこの食糧についての説明がバイリンガルで書かれている。F.I.5.H.は世界的な諜報組織だからね。

INFORめーしょん

■MEGA TALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、つまらないこと、待ってます。身の上相談なんかもOK。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペン（鉛筆、カラーは不可）で書いてください。コーナーは２部構成ですが、あまり気にしないでいいです。ＭＤ君４コママンガの投稿も待つ。

■キワめよ！　メガドライバー
真からメガドラを愛する人々のための独立開放区です。〝メガドラ〟をひとつの文化としてとらえた、クリエイティブなおたよりを待ってます。信憑性の大小にこだわらずメガドラ周辺のゴシップを紹介するMD噂の真相もよろしく。

■SCOOP!!──私は見た
以前あったコーナー、BEメガフォーカスのようなものです。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものを送ってください。

■思わず唄ってしまいました
メガドラゲームソフトの音楽の歌詞を募集しています。メガドラ風刺の替え歌もOK。インタビューのネタなども待ってます。

まだまだ続くよ！

USER'S VOICE

今月の論
私が納得する移植度

ユーザーにアーケードファンが多いMDのソフトが、常に注目される移植度。さてどこまで望まれているのか？

●アーケードでやったゲームをメガドラでプレイすると、映像や迫力などで完全に負けているので、すぐに飽きてしまう。絵や音がそのゲームを魅力的なものにしてる場合もある。それが満たされない、形だけの完全移植では不満だ。新たな要素を加えた作品にしてくれなければ納得がいかない。メガドライブの原動力はアーケード作品が楽しめることにあると思うので、もっと真剣に取り組んでほしい。
（兵庫県・ジウコノラヒ・13歳）

●ゲームは遊んでみて楽しいということが何より大切なことだと考えるし、粗さがしの好きなヤツには、させておけばいい。でも「買いたい」と思わせるには、見た目のインパクトも必要だと思う。
（岩手県・鉄火巻蔵人・21歳）

●ゲーセンでプレイしていたときに、心に深く残ったものが忠実に移植されているかということだ。例えば格闘ゲームならそのゲーム性が最大のウリになっている場合が多いのだから、プレイ感覚を重視するのがベストだろう。ところが「XEXEX」のように見た目の部分も重要な役割を持っているとなれば話は別。このようにゲームによってポイントが違うし、人によっても感じ方が違うのだから、一概には言えない。だからメーカーはどの部分が最もウケているのかを深く調べ、また我々ユーザーもどこがいいのかもっと主張すべきだ。
（群馬県・関浩昭・21歳）

●例えば「チェルノブ」のあの動きと演出。また「スーパーファンタジーゾーン」ならば世界観と音楽。それぞれのゲームがかもし出す独特の味に魅了されて移植を希望しているメガドラユーザーにとって、ゲーム本来の個性の再現こそが、満足なのではないでしょうか。
（島根県・バイク・15歳）

●私は「ダライアスII」の移植に関して、敵のアルゴリズム、耐久度、そして自機の移動速度は納得がいきませんでした。細かいことを言うようですが、これが違うだけで随分とプレイ感覚が変わってしまいます。まったく同じにしろと言うのではありませんが、オリジナルの持つ絶妙なバランスを忠実に再現してほしいのです。
（大阪府・フィットネス渕上・22歳）

●見た目か動きかと問われるなら、やっぱり「動き」を取るぞ。でも最近のメガドラ作品は両方とも満足できる。例えば「餓狼伝説」だってグラフィックのパターンや色数は少ないけど、しっかり描いてカバーしていると思う。それより容量を増やして、キャラクターやステージの省略を避けてほしかった。それと移植決定の時期が遅いのが問題だ。せっかく質がよくても魅力が半減しちゃうぞ。
（熊本県・天下無敵・12歳）

●これってゲーム機にとって永遠の課題でしょう。ゲーセンマシンやパソコンが日進月歩なのに較べ、家庭用は5年に1度程度で進化するのですから。実際、今までに本当の完全移植だと感じたものに出会ったことがありません。ですから僕は、移植に携わったスタッフの意気込みが大切だと考えます。例えグラフィックやキャラサイズが違っていても、できるかぎりハードの限界を超えようと努力したと思える作品なら完全移植作だと思っています。ナイストをはじめ「ファイナルファイト」「ニンジャウォーリアーズ」のスタッフには本当にご苦労様と言いたいです。
（宮城県・永沼洋）

●最新アーケドゲームの100%移植は、MDでは不可能だろう。でも、みんな「わかってるよ／」って思いながら、移植度の高いソフトが出るたびに、より完全な移植を期待し要求する。これは制作者さんに良い刺激であると同時に、負担にもなってるだろうな。疲れている（かもしれない）移植スタッフの方に一句、『君が肩に移植という名の鉄アレイ』（島根県・トリプル役満・16歳）――そうかもねぇ。

12月号のテーマは わが街のMDショップ状況レポート

粒ぞろいのソフトが発売される一方、なかなか改善されないMDの流通事情。皆さんの家の周辺ではどうですか。日頃利用しているお勧めショップや通販のこと、自宅周辺での新作、中古の品ぞろえレポートや、ソフト入手苦労話、それに改善の提案などを送ってください。

ひとことfrom BEEPle

◆8月号のP.64でドラえもんが言ってる「ハーブカネヨン」って何ですか？
（福島・ヤスノブ 14）

◆昨夜、コロンボと一緒に「リーサルエンフォーサーズ」をプレイする夢を見た。
（長野・ダン・22）

◆ウクレレを買いました。もうこれではじけ飛ぶフォークギターの弦にビビりながら調弦しなくてすむ。
（神奈川・ノリヒロ・23）

◆MAGA-CDカラオケは保原町のおもちゃ屋にある。（福島・ヒロユキ・16）

◆黒いメガドラはひなたに置いてはいけません。経験から言わせてもらいました。（宮城・キヨト・18歳）

◆時代はとうとう24メガソフトか。8メガで騒いでいたあの頃が懐かしい。
（兵庫・ヤスコ・28）

◆愛読の「ゴリラーマン」が終わってしまった。格闘ゲームとして出してくれないだろうか？（埼玉・タカアキ・17）

◆足のサイズが25cmなので女モノのクツがなく、オカマが利用する靴屋に行く予定です。なんか悲しいなぁ、ちくしょー。（兵庫・ミチコ・18）

◆地元で中華コックの見習いとして働くことになりました。10年後の俺を見てくれれば、今の苦労も何のそのだぜ、Fight／（静岡・ヒロアキ・22）

◆ゲームは夢、市場は現実。ユーザーはどっちにも振り回される。
（茨城・ヤスタカ・18）

◆ホント「ヤキソバン」のキャラクターを使ったゲームをどこか出してくれないだろうか……。（滋賀・シンゴ・21）

◆私はドナルドの赤茶のパンチパーマがコワイ。小学生の頃から苦手でした。
（神奈川・カオリ・16）

Illustration City Part2

しゃいにんぐ ふぉーす2

東京都・布辺天功人・22歳
ヨーグルトに変わるマスコットキャラはミドリガメだそうで。亀ファンにはたまらんね。

レッスルボール

愛知県・朗志谷水・16歳
確かに面白いゲームだね。でも過激なら「ミュータントリーグ・フットボール」が上かな。

USER'S VOICE

ギョーカイにゲームにいいたい放題!!

PeePee PeePeePee Pee Pee

●ようやく「スタークルーザー」を手に入れました。素晴らしいデキに大感動です。MDユーザーは一度はやるべし！ この作品がヒットした理由はポリゴンを使ったという点に加え、長いシナリオの良さにあると思います。後半の方で聞こえてくる「声」の正体はエンディングまで本当にわからなかった。ポリゴンの処理が重いけど、個人的にはまったく気になりません。まさに名作です。パソコンではIIがあるようなのでMEGA-CDにどーんと完全移植してほしいですね。フレディやギブソンとまた一緒に冒険できる日を心から待ってます。

（群馬県・丸山昭夫・17歳）

●8月号の清水君の意見に私は賛成だ。ハードの性能についてはメーカーの人達が語るべきことであり、私たちは質の良いソフトを買うことを考えればいいだけだと思う。それに私たちはもっとメガドラの性能に誇りを持つべきだ。なんたって「ビジュアルショック、サウンドショック、スピードショック」が売り文句なんだから。

（宮城県・ザ・ハイマスター・20歳）

●清水さん、僕に言わせれば性能論議をするのは、ユーザーならば当たり前のことだと思うし、またその意見をメーカーがよく聴いて取り入れていかなければ、メガドライブの普及はありえないだろう。個人的にはやはりグラフィックを向上させる機器がほしい。

（岐阜県・格闘ゲーム好き・15歳）

●これからのアクションゲームには必ず面セレクトをつけるべきです。隠しコマンドでできるゲームもありますが、ゲーム誌に目を通していない人は知らぬままです。開発の側から言えば演出的なこともあり、順を追って遊んでほしいと考えるのでしょうが、ゲームをいかに楽しむかといった選択権はユーザーの方にあるべきだと思うのです。面セレがあれば時間のない社会人も「30分だけ、5面を遊ぼう」という具合にできますが、そうでなければ、後半面を楽しむためには時間がかかり、飽きも早くなります。それ以外にも初心者、クリア済みの人などが各々の目的に合わせてゲームを楽しめ、より一般化が進むでしょう。インカムを目的とするアーケードのシステムが家庭用にまだ必要でしょうか？

（大阪府・逢坂武晴・21歳）

●「ソフトが高い」という8月号の木村さんの意見はもっともだと思います。僕もソフトが安いという理由もあってメガドラは買ったのです。先日も「幻影都市」を安さにつられて買ってしまいましたが、これが意外にも（失礼）面白い。音声はありませんが動きは細かいし、音楽も良かった。この内容で4,980円はお買い得です。私にとっては久しぶりのRPGということもあってたいへん満足しました。確かにゲームソフトは研究費や開発費とかがかかるのだろうけど、CD-ROMや8メガのソフトで8,000円を超えちゃいけない。これはユーザーの勝手な意見でしょうか？

（大阪府・森川俊昭・17歳）

——8月号のアンケートによると約半数の人が6,000円〜7,500円ぐらいが望ましいと答えていた。ソフトの高額化はユーザーのゲーム離れを招く恐れもあるのでは？

●少々前の話になるが「エクスランザー」を買おうと、発売日の午後に5件のお店を回ったがすべて売り切れだった。その後2週間、毎日ショップに足を運んだ。再版があると知った7月には「もういらない」という気分だった（でもほしい）。悲しいですよね。この空白の2カ月を考えると。それに最近は新作ソフトの売り切れが当たり前になってる。MDコーナーに行っても古いク○ゲーばかりが並んでいて、新しいソフトはない。その横にメガドラ2やWONDERMEGA-M2が置いてあり、これから新しくユーザーになろうとしている人がこんなゲームを最初に買ったらどうしようと余計な心配までしてしまう。

（東京都・上西紀浩）

——「エクスランザー」が手に入らなかったっていうハガキは結構あったよ。みんなの家の近くのショップはどんな状況かな。12月の論ではそんなレポートを集めるぞ。

MADO MONOGATARI まどうものがたり 1.2.3

MEGA CD 移植希望

神奈川県・おぷよ・20歳

ゲーセンでもメガドラでもG.G.でも遊べる「ぷよぷよ」。そういやもうすぐアレでも、トホホ。

千葉県・アート一発・21歳

魔法システムがかなりぶっ飛んでる「サージングオーラ」。いろいろと楽しめそうだね。

大阪府・富永智久・?歳

「ダークウィザード」……本当に出るのだろうか。誰か賭けません？（おいおい）

君の声がMDを変える！ USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名にお好みソフト（'93年9月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP！ メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者

宮城県・大学由法
愛知県・伊藤　剛
島根県・安達悟郎

9月号のゴメンナサイ

●P.110「3DO」の記事中、ライセンス契約メーカーにコナミが入っていますが、記事掲載時点で、その事実はありませんでした。関係者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

田口・道玄の…シャイニング・フォースII 熱血開発中レポート

道　はっはっは、秀Ｖ破れたり！ソニック通信は、ドゲン帝国が確かにいただいたぁ！　（ドカッ）
道　だっ、誰だぁ！　この道玄を後ろからけり倒したたわけ者は！
田・武　はあはあはあ……。
道　なんと、たぐちん皇帝陛下、それに怪人タケピーではないか。いかに皇帝とはいえ、いきなり蹴るのはいささかひきょうですぞ。
田・武　ぶわっかたれがーっ！
田　フォースIIの開発が大詰めで〆切が３日後にひかえてるんだ。バカなことやってないで手伝え！
武　そうだそうだ！　それに俺は怪人タケピーなんて情けない名前じゃなかったはずだぞ。訂正しろ。
道　はて？　たけぷーだったか？
武　違うってばーっ！
田　だからそんなことやってる暇なんかないんだって！　仕事せー。
道　うーむ。ところで皇帝陛下、発売はいつでしたかな。
田　10月１日！　忘れたのか？
道　いや、今ごろ〆切で間に合うのかと思いましてな。
田　生産スケジュールもぎりぎりだからこれ以上絶対遅れられないの！　お願いだから仕事してくれ。
道　ふむ、緊急事態というわけですな。これは困ったことだ。
武　落ち着いてる場合か！
道　おお、そうであった。しかし私は打倒秀Ｖの作戦を練らねばならない。怪人タケタケ！　私に代わりフォースIIを完成させるのだ。
武　だからそんなかっこ悪い名前はやだー！　ひーん。
田　あーあ、泣いちゃった。それに武内先生はフォースIIのCDのレコーディングが決まっておおわらわなんだぞ。
道　ゲーム中の曲がまだ終わってないのにもうレコーディングか？
武　それは言わないでーっ！　怪人たけぽんでもがまんしますから。
道　聞くところによると、CDは10月下旬発売予定ではないか。恐ろしく殺人的スケジュールだな。さて、私はそろそろ秀Ｖ襲撃に出かけるとしよう。夕食には戻るから、何か作っておくようにな。
田　あ、おい、ちょっと待った！
道　わははははーっ！
田　……逃げられた……。
武　それじゃ、僕はレコーディングの準備があるのでこれで……。
田　まーてーい。貴様は道玄の身代わりだ。代わりに働いてもらう。はーたーらーけぇーい！
武　ひーん！　秀Ｖ助けてー！
（本人の意志とは裏腹に、しだいにたぐちん皇帝化してゆく田口。厳しいスケジュールをよそに道玄は何を企むのか。急げ秀Ｖ！　今月も格言ハガキがないぞ!!）

おなじみ
高橋ブラザーズ

メインプログラマー
田口

サウンド
武内大先生

もう秀Ｖには出ないからねッ

作っているのはこ〜わ〜い人たち

ハガキ・入間市　只の只ひこ

もうすぐ発売♡　応援よろしく〜〜〜!!企画

ソニ通MANIA SPECIAL

もういくつ寝るとフォースII発売……なんてウカれてる場合じゃぁ〜ないっ！　ソニ通の編集をしている、8月9日現在ではマスターロムがアップしていないのです。くすん。

スタッフ一同、みなさんからのおたよりが、何よりもウレシイのです。これからも、感想やイラストなどをガンガン送ってくださいねっ！

愛知県　佐藤いずみ

神奈川県　響シロクロ

石川県　井出昌子

神奈川県　遊一郎

愛知県　小西つぐみ

三重県　くらむぼん

埼玉県　七色夢色

大阪府　舞羅望

埼玉県　N&T

神奈川県　佐野桂

新潟県　コカール君ターボ

秀V(ファイブ)秘密基地

（秀V先月号までのお話）

会議室を利用していた秀Vは、ドゲン帝国の急襲により、気を失ってしまった。やがて、秀Vは目を覚ましたのであった……。

あいててて、どうも、先月号で、怪人タケピーに襲われてから、体調が良くないぞ。

まあ、タグチン皇帝や怪人タケピーも、道玄にかきまわされてただけみたいだし、ひと安心だな。

道玄も、いつもの発作(はっさ)だったようだし……。

それよりも今は、秀Vの名前のとおり、ストII……　じゃなくって、S・FII(シャイニング・フォース)を5人力で、作り上げなきゃならないのだ！

しかし、本当に仕事が、5人分こなせりゃいいのになー、と思う、今日この頃ではある。

ま、とにかく、できるだけ多くの人に、このゲームをやってもらいたいよ！　いいぞー！

東京都　Pえす命

告!!　募集
- 秀Vの敵（ボス・ザコ等何でもアリ）
- 秀Vの必殺技
- 秀Vのコスチューム
- 巨大ロボなど、秀Vの支援部隊

あて先：秀V秘密基地

まだ未定OL岡田HANAKOのOL日記♡

マスターがアップしないと、ソニックの夏休みはやって来ません。マニュアルの完全版下の納品の期日が……。うぅ。

みほん

ソニックのOL岡田は、電話の早取りに命をかけている。
OH！なんてこったい。おなかへったな〜。
東京都・OL岡田♡

苦しみつつも、新コーナーのお知らせですよん。タイトルは未定だけど、みなさんのおハガキをそのままソニ通に載せてしまおう、という企画を考えてます。イラストがあるとGOODだけど、文字のみでもOK。ただしハガキが縮小されてしまうことをよ〜く考えてね。内容は、シャイニングシリーズの感想（マジメなものでもギャグっぽくてもOK）がいいな。悪口や中傷は、絶対にダメよ。

格言道場など、従来のコーナーへの応募も引き続き募集してますよん☆

新コーナーのお知らせだよーん

TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

TREASURE

とれじゃあ ふぁくとりぃ

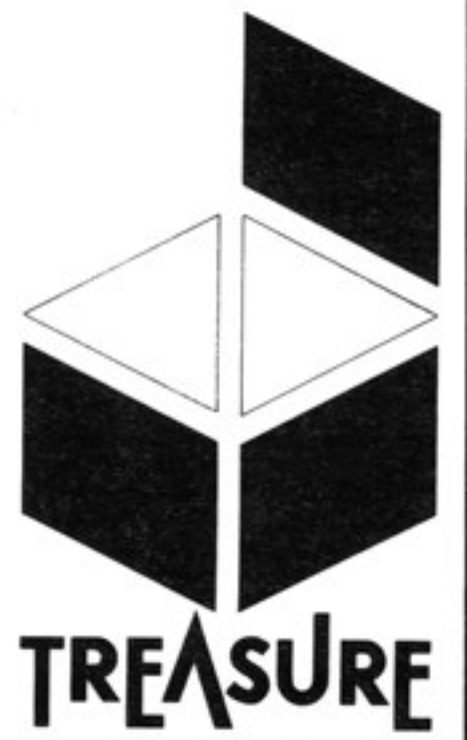
緊急特報!! ガンスターヒーローズ&マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー 発売記念 やっぱり奴は帰ってきた! 怪侠ケツ トレギャーマン

おおっ ガンスターの 売れ行きは 最高だっ

おおっ マクドナルドも 大人気だ!!

なんてすばらしい ことだろう!! 社長やっててこんなに うれしいことは 初めてだ!! まるで夢のようだ!!

うーん ムニャムニャ

はやくおきろよ

みんなのハガキが命のコーナーだぞ!

ぷりぷりNETWORK

今回は、みんなで回し読みして選んでみました。なぜかヘンなハガキばかり(失礼)が集まるこのコーナー。今後の展開は皆さんしだいなのだ。

鳥取県・篠田隆博さん

もしかして図星?

●UFOの母船は、はまき型。私は明日、香港へ飛ぶ。　(波)

埼玉県・一歩さん(19)

おタクのそーくつの宇宙人について

東京都・主水さん

●パッケージ・マニュアルとも良くできました◎　(いうち)

●だーれも知らない知られちゃいけーないーのコトについても触れている…む…あなどれん奴。まさかシノビかっ!?　(トレ吉)

●ハイハーはキサマ→。　(波)

●埼玉県のけー太君(さん)です。綺麗なイラストありがとう。(美)

●だったら「佐川ゲーム」でカネがほしいっす。　(はん)

●美奈子はキヨハラ君のファンなの。モリ監督もステキ。　(美)

なんとガンスターズのイラストは2枚とも、女の子からのものなのだ。男女問わず人気のあるゲームだから、彼女・彼氏と2Pしちゃうってのも、おススメだぁーね。

さて、12月号のこのコーナーでは「ガンヒー遊後感想発表会」を開催する。キミのハガキに期待!

ハイハー大賞

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

トレジャー製ゲエムの正しい購入の仕方

【今月の講師】

やいまん先生

質実剛健・シンプルイズベスト・過ぎたるは及ばざるが如し……をモットーに新しいゲームを模索中の雑用プログラマー。

ゲームを創(つく)れ！　もううんざりだ。新しいゲームがやりたい。買いたい、作りたい。商業主義の産物、シリーズ物、コンセプトのない後追いゲーム、売りが〝演出〟だとぬかすタワケたゲーム。

いくら他文化を取り込もうと、所詮(しょせん)ゲームが最後に拠(よ)って立つ所は、ゲームの駆け引き（敢(あ)えてゲーム性とは言わない）でしかないのだ。本末転倒も甚(はなは)だしい。

ストIIが最後のゲームを創って以来、新しいゲームを見なくなって久しい。今、次の世代を切り開く新しいゲームが待ち望まれているのだ。

ディテールで攻めるな。コンセプトで攻めろ。ボトムアップよりトップダウン。

何？　トレジャー製ゲームの正しい買い方!?　そんなものは『買いたいヤツは買え！』それだけだ。

★ガンヒー発売記念すべしゃる企画。ヒミツの開発室をのぞいちゃおー！

九月十日

ひとりでできないもん

ガンスターのデザイナー『IUCHI』が発売の迫ったマクドナルドを斬る！
やっぱ自社で作ったモンが一番でしょ。そりゃまそーだわな。トーゼン!!

おたくのそーくつ

今月のお題　マクドナルド
〜トレジャーランドアドベンチャー〜
メガドライブ／セガ／1993

ご推薦者――――IUCHI

会社に宇宙人がいるらしい。あーっ！　俺のタバコに宇宙ケシの実を入れるなー！

おっと！　ふぁくとりぃも久々だ。第1回の登場以来、〈波〉の知り合い（宇宙人）に拉致(らち)されて、しばらくぶりに帰って来たらトレジャー第2弾バーガーキングが、えっ？　違うの？　あぁ！　関東人は「マック」、関西人は「マクド」、ロシア人は「天の助け」と呼ぶ（おい！　いいのか？）マクドナルドが完成しているではないか。早速(さっそく)プレイだ！　うーんさすがお社長のゲームだモスバー……じゃなくてビックマックのような味わいだ。こういったゲームはアイデアの善し悪しによるのだが、いいじゃないかぁ、うん！　イカしてるぜぇ（おまえはバカか？）。いやはや、真面目な話、プログラム・グラフィック・サウンドともに良くできてる。こんないいゲームだったら泣く子も号泣(ごうきゅう)ってもんだろうな。だから買え、中古で買うな！

ギョーカイ1年生娘のハートフルエッセイ

美奈子の「ばっくすてーじぱす」

残暑きびしい今日この頃。9月10日と23日には、トレジャーより、良質のゲームエキスをたっぷり含んだ五感にやさしい贈り物が届きます…。なーんて詩人みたいなご挨拶(あいさつ)で始まっちゃいました。

開発が終了してから発売までおよそ3カ月の間を振り返ると、一息つくどころかモーレツに忙しい毎日でした。特に美奈子は慣れない広報のお仕事を手伝っていたため各ゲーム誌の対応に四苦八苦。

編集の方って、みんな夜型人間なんですね。トレジャーの中で唯一、定時退社可能だった美奈子にとって、夜の8時・9時にガンガンかかってくるTELはツライものがありましたが、掲載された記事を確認すると「頑張って働いてヨカッタ」と思えるのです。

これからは、ゲーム攻略等の記事でさらに忙しくなりそう……。ええ覚悟はできてますすってばっ！

編集こーき

さて先月号でお約束した〝美奈子ちゃんの知恵ブクロ〟第1回目のオイシー話は、じゃじゃーん！　なんと『ガンスターヒーローズ、アーケード移植が決定』……といっても実はこの企画、海の向こうでのお話なんです。

今年のサマーCESではかなり注目を集めたガンスター。海外のゲーム専門誌にも大きく取り上げられてるんですよ。このまま盛り上がってくと全世界にガンヒー旋風が巻き起こっちゃうかも!?　ってウレシイ想像をしつつ、また来月お楽しみに。

おハガキ待ってます！

〒103　東京都中央区日本橋浜町3−42−3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりぃ」○○コーナー係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

夏はこれにかぎる！の巻

© KOEI

メガドライブ版 ウイニングポスト 9,800円　9月17日発売予定

株式会社 光栄

(株)工画堂スタジオ の巻

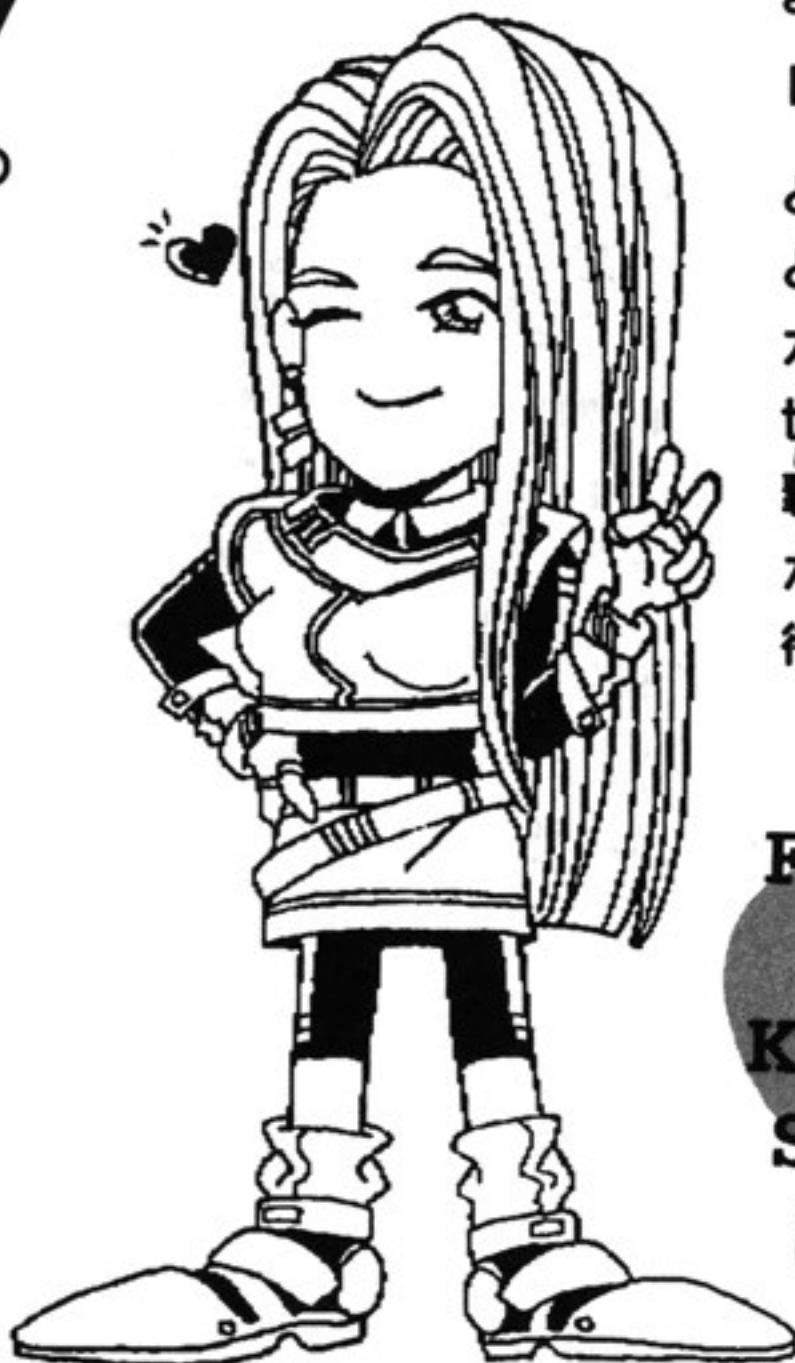
はじめまして！ 工画堂スタジオの 広報担当フーミンです

いきなりのコーナー登場でちょっぴりドキドキだけど、みなさんにいち早くお礼と最新情報を言いたいので、ガンバリます！

♥♥♥♥♥♥
♡♡♡♡♡

感謝感激!!

「メガシュヴァルツシルト」が、おかげさまでご好評をいただき、本当にありがとうございました。スタッフ一同感謝とともに、とっても喜んでいます。みなさん、ホントにアリガトウ。

ヒ・ミ・ツ

まだまだ内緒（ないしょ）？のお話しだけど、「MAD STALKER（マッドストーカー）」というゲームを開発中です。なんとロボットのアクションゲームで、カッコいいメカとラジカルなSF世界が登場します。世界市場制覇（せいは）の野望を抱き（いだき）（スッゴーイ）、がんばっていますので、期待して待っててくださいね!!

BEEP愛読者のあなたへ

夏休みボケでボーっとしてしまうところですけど、秋は涼（すず）しくて絶好のゲームの季節！ 楽しく遊びましょうね。これからも、工画堂スタジオをよろしくお願いしまーす!!

(byフーミン)

FUHMIN and KOGADO STUDIO STAFF

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは(→)

コーナー！ SCENE⑬

宣伝OK！　製作秘話OK！　担当者のグチOK(?)の〝やりたい放題コーナー〟のページだよ〜ん。このコーナーも1年以上続いているけど、まだまだ新規メーカーさんの他、当分ネタは続きそう……。てなわけで、今月は工画堂さん、マイクロネットさんが初登場です。

ダイナブラザーズ2完成記念　CRI

Micronet マイクロネットの巻

マイクロ観光へようこそ

みなさま、このたびはマイクロ観光をご利用いただき、誠にありがとうございます。本日は皆様を「未開ダンジョンツアー」に、ご案内させていただきます。

ここで皆様にご注意を申し上げます。当ダンジョン内に棲息する動物・植物には、くれぐれもお手を触れませぬよう、また、ゴミやバグなどは、各自お持ち帰りくださいますようお願い致します。

なお、ダンジョン内での事故に関しましては、当社では一切の責任を持ちかねますので、その点はご了承ください。

では、未開ダンジョンのスリルに満ちた旅をごゆっくりお楽しみいただきましょう。

ダンジョン2階でございます。皆様、足元にご注意くださいませ。現在、床上では「ⅢWW」の納期を控えたPやDが、のたうち回っております。良いものを作ろうと徹夜を続けている人もいますね。匂い？…もちょっと？するようです(苦笑)。「あっ、お客様列を離れては困ります！」「え、SLGマニアなのでここに残る？」「わかりました。それではここで世界征服を楽しんでください。あっ、あとデバッグもね(笑)」

さて、他の皆様はついてきていますか？　そのへんにあるものに触ると危ないですよ。ちょっと前に超兵器を作るとか言って、いろいろ、実験してみたいですからね。「あっ、溶けちゃいましたねえ」「実験は……成功のようですね？」残った方は上の階にいきましょう。

さて、ここは、ダンジョンの最上階、3階です。できるだけ通路の真ん中を通ってくださいね。物陰に格闘好きの「バトルファンタジー」のモンスター達が、隠れていますから……。「あっ、危ない!!」可愛い女の子の格好をしていますが、格闘が好きでたまらない連中ですからね。まあ、あのスラリとした足やプリプリした胸で攻撃されてみたいのはわかりますが……。「えっ？　このまま攻撃されていたい？　まっ、かまいませんけどね。でも、次はむさくるしい野郎…に変わっちゃったみたいですねえ」野郎どうしで技を掛け合っているのは、かなり悲惨です。あまり見たくありませんねえ……。

というわけで、ご来場のみなさんすべてが、ゲームとダンジョンにハマったようですので、私もこのへんで……。

編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月は光栄最終弾ほか、ついにカプコンも登場だぞ。

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット
S-01(MD1用) 3,500円
S-02(MD2用) 3,500円
Sケーブル(1.5m) 800円
オーディオコード(1.5m) 400円
ヘッドフォンコード(1.0m) 400円
大好評発売中

SEGA専門店 全商品税込!! サ★ンタ

SFのターボの上を行く!!ストIIダッシュプラス9/20発売決定。シャイニングフォースII 10/1、CDソニック9/23などが楽しみだ!サンダーホーク9/17も見のがせない一本です!!

郵便振替番号 東京5-708150(有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101東京都千代田区鍛冶町1-10-4丸石ビル

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。 ●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおススメ 特別コーナー セット価格

Ⓐ3本で2,500円	Ⓑ3本で4,500円	Ⓒ3本で5,500円
アートアライブ	グラナダ	アークスオデッセイ
A列車で行こう	ゲイングランド	SDヴァリス
ゴーストバスターズ	コラムス	エイリアンストーム
サンダーフォックス	三国志列伝	ギャラクシーフォースII
斬	シャイニング&ザ・ダクネス	キングコロッサス
シャドーダンサー	シャドーオブ・ザ・ビースト	スーパーモナコGP I
ジュエルマスター	ジョーモンタナ I	スーパーモナコGP II
スパイダーマン	ジョーモンタナII	ストームロード
太平記	ソニック I	ゼロウィング
トージャム&アール	ダブルドラゴンII	ターボアウトラン
バトルゴルファー唯	ディノランド	ドナルドダック
ブルーアルマナック	デビットRバスケットボール	忍者武雷伝説
フェリオス	ドッジ弾平	ベアナックル
ブロックアウト	バハムート戦記	港のトレイジア
ファステスト I	ひょっこりひょうたん島	夢幻戦士ヴァリス
ファンタジア	ボナンザ	レンタヒーロー
ポピュラス	マスターオブモンスター	CDアーネストエバンズ
まじかるハット	モンスターワールドIII	CDクイズスクランブル
ムーンウォーカー	ワニワニワールド	CDソルフィース
メガトラックス	GGアーリエル	CD天下布武
モンスターレア	GGエターナルレジェンド	CDノスタルジア
GGギアスタジアム		CDフェイエリア
GGザ・プロ野球		CDヘビーノバ

MD新作コーナー

ロケットナイトアドベンチャーズ 8/6	5,500円	ストリートファイターII'プラス 9/20	☎
ジュラシック・パーク 8/27	4,600円	マクドナルド 9/23	4,700円
ああ播磨灘 9/3	5,500円	ジョーダVSバード 9/24	6,300円
シューダントリーグフットボール 9/10	6,300円	シャイニングフォースII 10/1	6,200円
ガンスターヒーローズ 9/10	4,600円	ペブルビーチの波涛 10/8	6,200円
ガントレット 9/17	5,500円	コラムスIII 10/15	4,600円

アウトラン	3,800円	NBAプレイオフ	3,800円	サイオブレード	2,800円
アウトラン2019	5,800円	LHXアタックチョッパー	3,800円	サンダーフォースIII	3,000円
蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)	8,800円	エレメンタルマスター	3,000円	サンダーフォースIV	2,800円
アークスオデッセイ	3,000円	カース	1,500円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アドバンスド大戦略	3,000円	カメレオンキッド	2,000円	サンダーフォックス	1,500円
ART ALIVE	1,500円	ガイアレス	2,800円	三国志	1,500円
アトミックロボキット	2,000円	餓狼伝説	3,800円	三国志II	2,000円
アリシアドラグーン	4,800円	ギャラクシーフォースII	2,800円	斬~夜叉円舞曲	1,800円
アローフラッシュ	2,000円	球界道中記	2,800円	G-LOC	2,800円
アンデッドライン	4,800円	究極タイガー	2,000円	シーザーの野望II	4,800円
ヴァリスIII	2,800円	キングコロッサス	2,000円	シャドーオブザビースト	2,000円
ヴァーミリオン	2,000円	キングサーモン	2,000円	シャドーダンサー	2,000円
ヴィクセン357	5,800円	空牙	3,800円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
ウィプラッシュ	1,500円	クラックダウン	2,000円	シャイニングフォース	2,000円
ヴェリテックス	2,000円	クライング	2,000円	ジャンクション	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	グラナダ	2,000円	上海III	4,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クルーボール	2,800円	ジュエルマスター	1,000円
エアーマネジメント	6,800円	クールドバスター	4,800円	JUJU伝説	3,000円
エイリアンストーム	2,000円	グレイランサー	5,200円	Jチャンピオンサッカー	3,000円
A列車で行こう	1,000円	ゲイングランド	2,000円	Jリーグプロストライカー	5,800円
エクスランザー	4,600円	コラムス	2,000円	将棋の星	3,000円
エグザイル	3,800円	ゴーストバスターズ	1,000円	ジョーモンタナF	2,000円
SDヴァリス	2,800円	ゴールデンアックスII	2,800円	ジョーモンタナII	2,000円
F1サーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスIII	3,800円	ジノーグ	2,800円
NBAバスケット	3,800円	サイドポケット	5,500円	修羅の門	3,800円

紫禁城	2,000円	バトルトード	3,800円
スーパーH・Q	3,800円	バトルマニア	2,800円
スーパー忍II	4,600円	バトルゴルファー唯	1,500円
スーパーモナコGP	2,000円	バトレイバー	4,800円
スーパーモナコGPII	2,800円	バハムート戦記	2,000円
スプラッターハウスII	3,800円	パワーアスリート	2,800円
スプラッターハウスIII	3,800円	バーニングフォース	2,800円
スペースハリアII	3,000円	PGAゴルフ2	3,800円
スライムワールド	3,800円	ビーストウォリアーズ	3,800円
スティールタロンズ	4,600円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
ストライダー飛竜	3,800円	プロフットボール	3,800円
ストームロード	2,000円	プロホッケー	3,800円
ストリートスマート	3,800円	ふしぎの海のナディア	4,800円
スーパーエアウルフ	3,000円	ファステスト I	1,000円
スーパーハイドライト	2,000円	ファンタジア	2,000円
スタークルーザー	2,800円	ファイヤムスタング	3,000円
スパイダーマン	2,000円	ファンタシスタIII	2,000円
スピードボール2	4,000円	フェリオス	1,500円
スペースインベーダー	1,500円	ぷよぷよ	3,300円
スラップファイト	5,500円	ブルーアルマナック	2,800円
ゼロウィング	2,000円	ブロックアウト	2,000円
セイントソード	2,000円	ヘビーユニット	2,000円
戦場の狼II	2,800円	ペーパーボーイ	3,800円
ゾウゾウゾウ	3,000円	ベアナックル	2,000円
ソニック I	2,000円	ベアナックルII	2,800円
ソニックII	4,600円	ヘルファイヤー	2,000円
ソーサルキングダム	3,000円	北斗の拳	2,000円
大航海時代	6,000円	ポピュラス	2,000円
太閤立志伝	8,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
ダブルドラゴンII	2,000円	ホリフィールドボクシング	3,800円
ダイナマイトデューク	3,000円	ボールジャックス	4,000円
太平記	1,000円	マスターオブモンスター	2,000円
ダイナブラザーズ	5,800円	マスターズゴルフ	2,800円
大魔界村	3,000円	まじかるタルるートくん	2,600円
ターボアウトラン	3,600円	まじかるハット	1,500円
タスクフォースEX	3,000円	マジンサーガ	2,800円
タズマニア	2,800円	マスターオブウェポン	2,800円
ダーナ	3,000円	マーベルランド	2,800円
チェルノブ	4,800円	魔物ハンター妖子	2,800円
チキチキボーイズ	2,000円	港のトレイジア	3,000円
ちびまる子ちゃん	2,800円	ミッキーマウス	3,000円
ツインクルテール	4,800円	ミッキー&ドナルド	3,800円
TMNTシュレッダー	4,600円	武者アレスタ	4,500円
デザートストライク	2,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
デンジャラスシード	2,800円	ムーンウォーカー	2,000円
ディックトレーシー	1,500円	メガトラックス	2,000円
ディノランド	2,000円	メガロマニア	2,000円
テクモワールドカップ	2,800円	モンスターレア	1,000円
デビッドRバスケットボール	2,000円	モンスターワールドIII	2,000円
トッププロゴルフ	4,800円	ヨーロッパ戦線	9,000円
トッププロゴルフII	3,000円	乱世の覇者	5,900円
トージャム&アール	1,000円	ランドストーカー	3,800円
ドナルドダック	2,800円	雷電伝説	3,000円
ドリームチームUSA	3,800円	ルナーク	3,000円
ドッジ弾平	2,600円	レッスルボール	4,300円
中島悟のF1ヒーロー	3,800円	レッスルウォー	2,800円
中島F1グランプリ	3,800円	レンタヒーロー	2,000円
中島スーパーライセンス	4,800円	ロードラッシュ	3,800円
忍者武雷伝説	2,000円	ロイヤルブラッド	6,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ロードブラスターズ	2,800円
信長の野望	2,800円	ローリングサンダーII	2,000円
パチンコクーニャン	4,800円	ワードナーの森	2,000円
バッドオーメン	2,800円	ワニワニワールド	2,000円
バットマンリターンズ	2,800円	ワールドカップサッカー	2,800円

MDII 10,500円　MD I 8,000円　プラス I 9,000円

6Bパッド	2,000円	セガマウス	3,500円
クラスタースティックE'S	4,800円	RF II	1,600円
ビデオ入力コード I	800円	XMD2	4,900円
ACアダプター	1,200円	メガコマンダー	2,200円
ステレオDINコード	1,600円	セガタップ	2,500円
メガブラスターパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円

メガCD新作コーナー

アークス I , II , III	5,800円	江川のプロ野球CD8/6	5,500円
3×3アイズ	6,200円	慶応遊撃隊8/6	5,200円
バリアーム	3,800円	雀豪ワールドカップ8/27	5,800円
サイボーグ009	5,500円	笑うせぇるすまん8/17	5,500円
サンダーホーク9/17	5,500円	ソニックCD9/23	6,200円
シルフィード	6,200円	Vay~流星の鎧~	5,500円

メガCD II 22,000円

アイルロード	5,500円		
アフターバーナーIII	4,800円		
Aランクサンダー	4,800円	デバステイター	5,500円
アーネストエバンス	2,800円	天下布武	2,000円
アネット再び	4,800円	電忍アレスタ	3,800円
ウルフチャイルド	3,000円	ナイトストライカー	5,500円
ぎゅわんぶらあ2	3,800円	忍者ウォーリアーズ(CD付き)	3,000円
クイズスクランブル	1,800円	ノスタルジア	2,000円
クラシックディスク	2,200円	バックアップRAM	4,600円
幻影都市(再版)	3,600円	ブラックホールアサルトCD付き	2,000円
コズミック・ファンタジー	2,000円	フェイエリア	3,000円
サンダーストームFX	2,000円	ブライ	4,800円
シムアース	5,500円	プリンスオブペルシャ	2,000円
シュヴァルツシルト	5,500円	プロ野球CD	3,000円
シルキーリップ	4,800円	ファイナルファイト	2,000円
ジャガーXJ	3,000円	ヘビーノバ	2,000円
CD三国志	4,800円	ゆみみみっくす	3,800円
スイッチ	5,800円	ライズオブザドラゴン	3,800円
ソルフィース	3,000円	ランマ1/2	4,800円
ダイナミックカントリークラブ7/16	5,500円	LUNAR	2,000円
タイムギャル	3,800円	ロードブラスターFX	5,500円
天舞メガCD	2,000円	ワンダードッグ	2,000円
デトネイター・オーガン	2,800円		
デス・ブリンガー	4,800円		

ゲーム・ギア 10,000円

チューナーパック 9,500円
バッテリーパック 4,800円
ビックウィンドー 1,800円
カーアダプター 2,500円
AVケーブル 800円
対戦ケーブル 1,000円
GGプラスワン 11,500円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
スペースハリア3
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国II
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
ハレーウォーズ
バンパイア
ファンタシスター外伝
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
琉球
ドラえもん
GG忍II

2,600円コーナー
アレスタII9/23
ジュラシックパーク7/30
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
ベアナックルII7/23
まじかるタルるート
ミッキークリスタル
モナコGPII

3,300円コーナー
GGリーグ
GGキック&ラッシュ
対戦型大戦略

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー
シャイニングフォース外伝II

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります) ●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00~20:00)
●書留の場合はおつりのないようにお願いします。 ●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION PLUS

COMPLETE GUIDE ROUND 2

業務用「ダッシュ」を完全再現

コンシューマー初、大容量24メガROM搭載

選べるキャラは四天王を含む12人!!

新必殺技も使えるエキサイトモードが登場!!

ゲームスピードは最大5/2倍にアップ!?

シリーズ初のグループバトルで団体戦も可能

充実のオプション設定に注目

9月28日発売／9,800円／ACT／24M

ついにベールを脱いだ ダッシュプラスの魅力を剝ぐ!!

長かった……。格闘ゲームの傑作、「ストリートファイターII（以下、ストIIと略）」が発表されてからはや3年。この3年間、ゲームセンターは「ストII」一色だったと言っても過言ではない。相手を倒したときの爽快感、“対戦台”の登場、コマンド入力による操作体系……。とにかく「ストII」がなければ今日の格闘ブームはありえなかった。待望のメガドライブ版、その名も「ストIIダッシュプラス」。まずはその完成度に酔いしれてほしい。

STREET FIGHTER II' PLUS CHAMPION EDITION

CONTENTS

RYU　KEN　E. HONDA　CHUN-LI　BLANCA　ZANGIEF

「ストⅡダッシュプラス」発売直前

CHECK POINT 1 ゲームモードは「ダッシュ」と「エキサイト」の2種類

メガドラ版「ダッシュプラス」には、他機種版「ストⅡ」にない多くの“プラス”部分が追加されている。中でも、2種類のゲームモードが用意されたことは大きなニュースだ。

まず、基本仕様といえる“ダッシュモード”は業務用「ストⅡダッシュ」の仕様をそのまま移植したものだ。対する「プラス」ならではの“エキサイトモード”は、スピードアップができたり、新しい技が入ったり、そしてさらにバランスを調整した”ダッシュの改訂バージョン”だ（詳しくは68ページを見よ‼）。

ちなみに編集部のお勧めは、“エキサイトモード”でのプレイ。業務用「ダッシュ」以上の激闘は間違いなし‼

ダッシュモード

ブルーのロゴがまぶしい。業務用「ストⅡダッシュ」のタイトルと色はほとんど同じでしょ？

“ダッシュ”のキャラ選択画面。スタートボタンで選べば左右に表示されるキャラはダッシュ色。

選べるキャラは12人、同キャラ対戦OK アーケード版「ダッシュ」の完全移植

以前ＢＥメガで紹介していた「ダッシュ」の画面に比べると、「ダッシュプラス」の描き込みのスゴさがわかるはずだ。

エキサイトモード

より攻撃的になった“エキサイトモード”のタイトル画面。ピンク系になってよりハデに進化。

“エキサイト”のキャラ選択画面。通常ボタンを押せばエキサイト専用のキャラカラーでプレイ可。

新必殺技も入り、11段階のスピード調整が最初から入っている

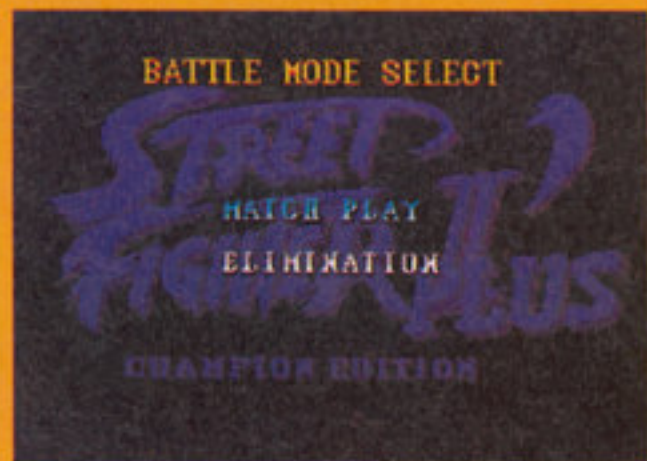
より派手に、より過激に……この新モードでプレイすれば、よりエキサイティングトなゲームが楽しめてしまうのだ‼

ダッシュプラス豆知識
①<エキサイトモードについて・1>エキサイトモードになると、全体のゲームスピードか上かるため、必殺技のコマンド入力も多少早めに入力する必要が出てくる　さらに、相手の攻撃に対して反撃する時にも、素早い反応が要求されるため、いわゆる「待ち戦法」をとりづらい。

GUILE　DHALSIM　BISON　BALROG　SAGAT　VEGA

最強の24メガパワーをとくと見よ!!

CHECK POINT 2　シリーズ初の団体戦「グループバトル」を採用

メガドラだけのオリジナルモードである“グループバトル”は、人間ならではの駆け引きも入った「ダッシュプラス」だけの新フィーチャーだ。イリミネイションプレイを選んで対戦すれば、1対6のハンデ戦も可能だ。

どちらの団体戦モードを選ぶかはプレイヤーしだい。1本勝負だけに、後半戦になるほど盛り上がるぞっ!! エキサイティング!!

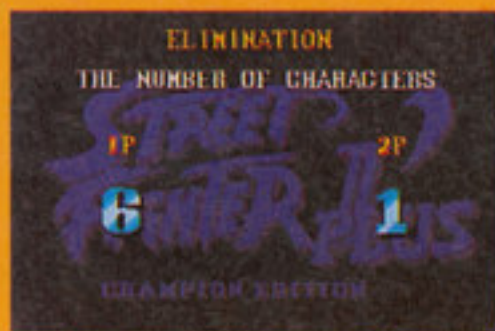
MATCH PLAY　組み合せしだいで勝負が決まる!?

まずはキャラセレクト。試合数は1～6試合まで選ぶことができる。

ファイト。グループバトルは1本勝負なので、1本の重みが大きい。

1戦終了するごとにどちらのキャラが勝ったのかを表示してくれる。

勝ち数が全試合中過半数になると勝敗が決定。引き分けもあり。

ELIMINATION　得意なキャラで全員撃破を狙え!!

まずはキャラセレクト。同じキャラは選べないので選ぶ順番も大切。

ファイト。マッチプレイと同じく、試合は1本勝負。絶対に勝とう。

1戦終了するごとに試合結果発表。うう、ザンギエフが強すぎるぅ。

6人がかりでもザンギにかなわなかった……みじめな負け方ですな。

CHECK POINT 3　アーケード版にあったオープニングも完全再現

大容量24メガROMを採用したことにより、「ダッシュプラス」では他のコンシューマー機種ではカットされたオープニングシーンが移植されている。2人のストリートファイターが殴り合うこのシーンは、今までは業務用「ストII」だけにあったもの。内容に直接関わるものではないが、ウレシイ演出だよね。

ダッシュプラス豆知識　②<エキサイトモートについて・2>キャンセルできる通常技（この技の後に急いで必殺技コマンドを入力すると、技の戻りが省略されてすぐに必殺技が出る）が増えている。目立ったところではリュウ、ケンの膝蹴り（立ち中キック）、フック（立ち中パンチ）など。ただし、ガイルなどタメ

CHAMPION EDITION

MD オリジナル

これが「エキサイトモード」のすべてだ

EXCITE 1 ゲームスピードが最大「ダッシュ」の2.5倍までアップ！

エキサイトモード最大のポイント……それは「ゲームをスピードアップすることができる」点にある。ウレシイのは、スピードアップ化したことで人気を得た業務用「ダッシュターボ」より、速いスピードに設定することができることだ。右に載せた3つのタイムは「2人のザンギエフを画面の端から端まで歩かせて」計測したものだが、これにより“エキサイトモード”は“ダッシュモード”の最高2.5倍近くまでスピードアップできることがわかる。スピードアップにより、対戦の醍醐味である“読み合い”も重視されているぞ。

ダッシュモード　4"291

「ダッシュ」の最速キャラと言えば、仮面の貴公子バルログで決まりだ。業務用「ダッシュ」発表後、四天王の1人としてバルログが登場したときは「速すぎてマトモに使えない」とまで言われたのに……。

エキサイトモード(☆×3)　3"119

“エキサイトモード”の標準スピード、★3個では、リュウ、ケンのスピードが「ダッシュ」においてのバルログくらい速く操作できる。おかげでアッパー昇龍拳などの素早い連続技を出すのが難しくなっている。

エキサイトモード(☆×10)　2"047

“エキサイトモード”の最速スピード、★10個では、なんとザンギエフや本田など「ダッシュ」では遅すぎるのがネックと言われた重量級キャラ達を快適に操作することが可能。他のキャラは速すぎて操作はムリ？

EXCITE 2 新たに「エキサイトモード」専用のキャラクターが増えた

業務用「ダッシュ」で可能になった同キャラ対戦。“ダッシュモード”も業務用同様、同キャラ対戦を選ぶと専用の“ダッシュカラー”が用意されている（1Pプレイでは通常のボタンとスタートボタンを使い分けることでキャラカラーの選択ができるようになっている）。そこで“エキサイトモード”でも、新たに同キャラ対戦用のキャラカラーが用意された。右の画面を見てもらえばわかるように、“ダッシュ……”よりも“エキサイト……”のほうがやや明るい色調になっている。モードの違いは、キャラを見ればある程度わかるはずだ。

ノーマルカラー

リュウ、ケンと言えばこの白と赤。業務用「ストII」の前作、「ストリートファイター」の頃から彼らが着ていた道着の色なのだ。本気でプレイするときはこの色で、というプレイヤーは多い。“本物”とも言う。

ダッシュカラー

ダッシュカラーのリュウ、ケンは青、黒というダークな色調。ゲーセンでは“ニセリュウ”、“ダーク(悪の)ケン”とか言われていた。カッコイイという人と、「道着を洗ってないようでキチャナイ」という人がいた。

エキサイトカラー

エキサイトカラーのリュウ、ケンは、「ダッシュ」から一転して明るい色調に変更。より真っ白なリュウ（死に装束みたい？）、ライトブルーのケンになって爽やかさアップ。“本物”の色とどっちが好きかな？

EXCITE 3 「ダッシュ」のゲームバランスをさらに改善！

見た目ではまったくわからない変更ではあるが、“ダッシュモード”と“エキサイトモード”では一部のキャラの当たり判定が微妙に変わっている。これは、業務用「ダッシュ」がキャラの組み合せによっては有利不利になものもある、つまり対戦時のゲームバランスでやや難があった（詳しくは右の2例を参照のこと）ため。“ダッシュモード”は業務用「ダッシュ」のゲームバランスを忠実に移植しているので、“エキサイトモード”ではゲームバランスを改善している。キャラ性能の不均衡をなくし、対戦向けに調整されたワケ。

空中にいるダルシムの当たり判定がなくなった！

「ダッシュ」ではダルシムが空中でやられているポーズに当たり判定があった（やられポーズに当たり判定があるのはダルシムだけ!!）ため、ハメがあった。このハメ技をなくすため、"エキサイトモード"ではダルシムのやられポーズの当たり判定をなくしている。

ダッシュ → エキサイト

ターンパンチに無敵時間がついた!!

バイソンはターンパンチを出す瞬間、後ろを振り向くポーズになる。“エキサイトモード”ではこのポーズの瞬間が無敵になっている。これにより、「ダッシュ」では不可能だった「飛び道具をすり抜ける」戦法ができるようになっている。これで実力も飛躍的にアップ。

ダッシュ → エキサイト

ダッシュプラス豆知識　③<つづき>の必殺技を持つキャラは、コマンド途中に通常技ボタンを押し、さらに必殺技の残りのコマンドを入力しないと、きれいにキャンセルしてくれない。バイソンのダッシュアッパーをからめた連続技も、この操作がキーポイントになってくる。自在に出せれば気持ちイイぞ。

EXCITE 4 対戦がさらに熱い！ 新必殺技も追加！

スピードアップ化と同じく、各キャラに新しい必殺技が追加されたのも“プラス”の大きなセールスポイントだ。新必殺技は、いずれもそのキャラの弱点を補(おぎな)うために追加されたものだと考えてもらっていい（たとえばスーパー百貫落としはリュウ、ケンのトリカゴ戦法から抜け出すため、ヨガテレポートはラッシュ攻撃から抜け出すため）。特に春麗は技のリーチが短いうえに飛び道具がないキャラだったので、２つも新技が追加されている。

これらの新技をうまく使いこなせば、“ダッシュ”では不可能だった戦法も使えるようになるわけだ。特にリュウ・ケンはキャンセル空中竜巻旋風脚を使うことで多彩なラッシュ攻撃が繰り出せるようになる。

気功拳

ついに春麗が飛び道具を覚えた。気功拳を飛び越えさせて迎撃、というパターンはリュウ、ケンの“波動昇龍拳”戦法のようだ。

ハイスピードダブルラリアット

メチャクチャ速く回転するラリアット。下段に当たり判定がないので、足払いやサガットのグランドタイガーをかわせる。

スーパー百貫落とし

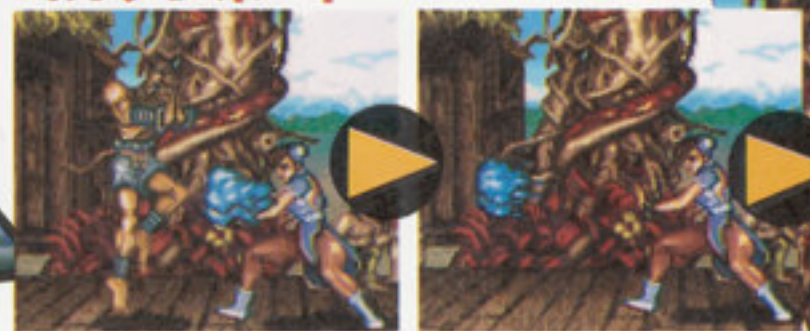
フライングスモウプレスの状態で急上昇し、そこから百貫落とした。出かかりが無敵なので、飛び道具もかわせる。

バーチカルローリング

斜め上に飛ぶローリングアタック。この新必殺技のおかげで対空はほぼ完璧。めくり攻撃になることもある。

空中竜巻旋風脚

奇襲として強力な竜巻旋風脚。コレがあるおかげでリュウ、ケンの実力は格段にアップ。使いこなせばもうどのキャラにだって負けないっ!! でも強すぎとの噂も……。

ヨガテレポート

ヨガの奥義ここに極まれり!? 「ヨガ」と言って姿を消すダルシムの大技だ。出現場所をある程度選べるので、使いこなせば奇襲攻撃としても使える。

空中スピニングバードキック

春麗のもう１つの新技。下方向へのタメさえきちんとできていれば、どこでもスピニングバードキックが出せる。通常よりも打点を低く出すこともできる。

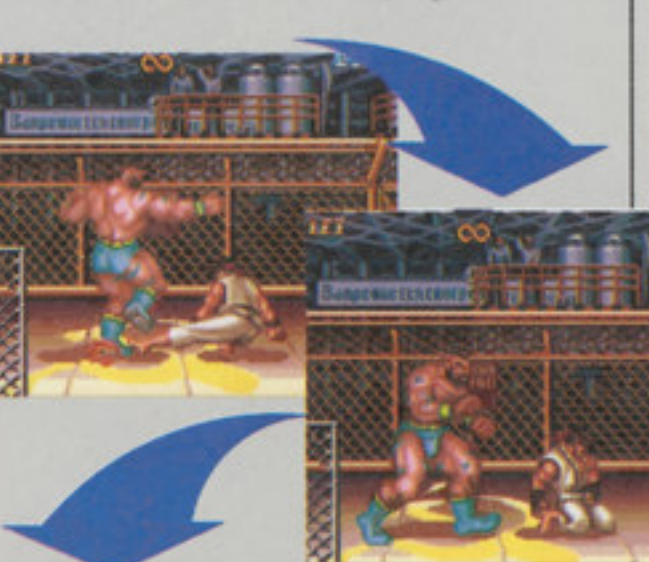
新必殺技によって闘い方はどう変わる!?

新必殺技ならではの戦法…その代表的なものを右に３つ紹介してみた。まず、防御として使えるのが春麗の空中ＳＢＫ（スピニングバードキック）。相手を踏んで逃げるというトリッキーな戦法が使える。ザンギエフの足払いスクリューは、下段判定のないハイスピードラリアットで相手の足払いをかわして近づき、そのままスクリューするというもの。リュウ、ケンの飛び込みキャンセル竜巻は、ラッシュ攻撃の中では最強。

踏みつけからの空中SBK

相手の攻撃がほとんど届かない高さでクルクルまわる春麗。落ちぎわも意外とスキがない。

足払いすかしスクリュー

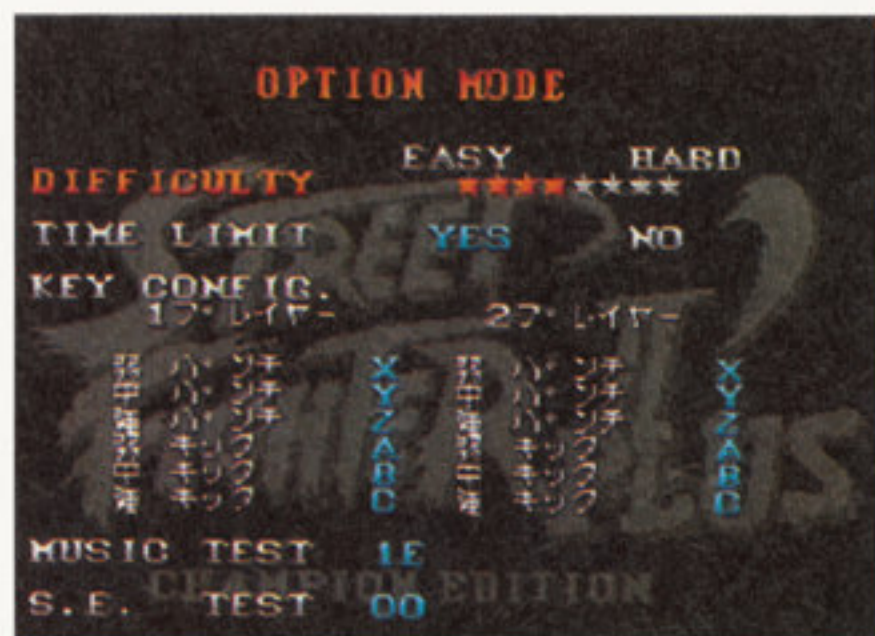
スクリューにつなげることができるようになると相手は相当いやがる。ザンギ最強か!?

飛び込みキャンセル竜巻

ガードされても、何度も空中竜巻で相手の体力を削ることができる。ケン使いは必修だ。

ダッシュプラス豆知識

4<エキサイトモードについて・3>COMキャラは、接近戦では投げ技を優先的に使う。そのため、ザンギエフは残りの体力や時間がなくなると、どんな局面でもスクリューパイルドライバーを狙ってくる。ほかのキャラも食らい投げを常時狙っているようだ。中途半端な攻めは禁物。

CHAMPION EDITION EXCITING!!

コンシューマーソフトならではのオプションモードも充実

必要にして十分のコンフィグレーション画面。画面構成はＳＦＣ版「ストII」と似ている。でも、KEY CONFIGはファイティング６Ｂパッドがあればいらないんじゃないの？

いたれりつくせりのデキ

「ダッシュプラス」はメガドライブ用のコンシューマーソフトなので、業務用と違ってゲーム設定を細かく設定することができる。プレイヤーのレベルによってゲームの難易度を変えたり、時間制限がイヤだというのなら無制限勝負にすることもできるわけだ。面白いのは、ＢＧＭや効果音を聞くモード。「しょーりゅーけん！」といったボイスを何度も聞くことができる。ま、当たり前だけどね。

DIFICALITY▼
１Ｐプレイ時のＣＯＭキャラクターの強さを８段階に設定する。当然ながら、最強に設定すると難易度が上がる。

TIME LIMIT▼
試合時間の制限／無制限を決定する。無制限にするとどちらかの体力がゼロになるまで試合が続けられる。対戦向け。

KEY CONFIG▼
弱中強に分かれたパンチ／キック合計６つのアクションを、６Ｂパッドの好きなボタンに振り当てることができる。３Ｂパッドのときは弱中強の設定のみ振り分けが可能となる。

MUSIC TEST▼
ゲーム中に流れるＢＧＭをすべて聴くことができる。

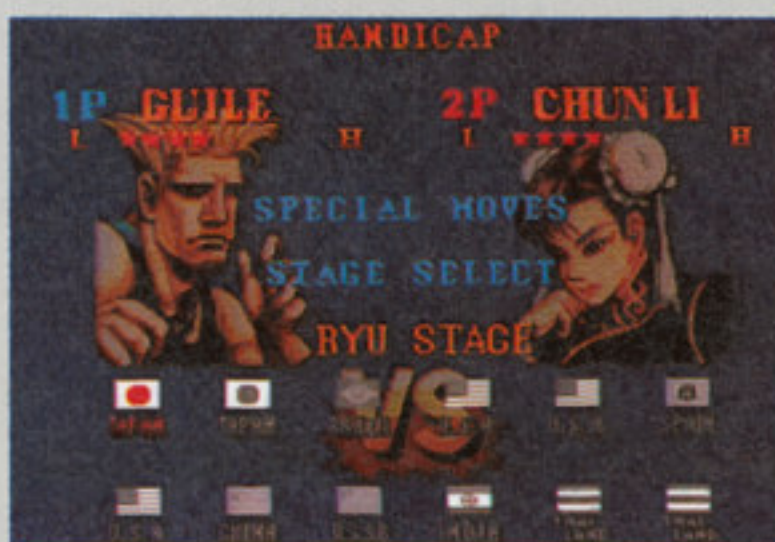
S.E. TEST▼
ゲーム中で使われる効果音（ボイス、打撃音）を聞ける。

VS.バトル 対戦に燃えるプレイヤー向けの設定機能

対戦も細かい設定アリ

ＶＳ.バトルは、１Ｐプレイ以上に細かな設定ができるようになっている。１Ｐ側と２Ｐ側の全キャラ対戦成績表を見るほか、攻撃力に差をつけてハンデ戦にしたり、特定の必殺技を封じることができる（右を参照）。対戦相手と実力があまりにかけはなれているプレイヤーは、コレでバランスをとってもらおう。

対戦用のオプション画面。ステージの選択、ゲームスタートは１Ｐ側のパッドで行う。通常はリュウステージ。

▶HANDY CAP◀
プレイヤーの実力に応じてハンディキャップがつけられる

ＶＳ.バトルを選ぶと、ゲームスタート前に必ずこの画面になり、12カ所の対戦場所と、対戦相手とのハンディキャップ設定ができる。ハンディキャップは最高７段階の差をつけることができる（★の数が１対７が最高のハンデ。★の数が１対１、７対７のように同じだとハンデはつかない）。

▶SPECIAL MOVES◀
各キャラが持つ必殺技の使用を制限することができる

ハンディキャップ画面から"SPECIAL MOVES"を選ぶとこの画面になる。各キャラにある必殺技を細かく制限できるので、"エキサイトモード"で新必殺技だけを封じて"高速ダッシュモード(?)"にしたり、すべての必殺技を封じることで殴り合うだけの格闘ゲームにすることもできる。

従来の３Ｂパッドも対応

「ストII」シリーズは、基本的にレバー１本、ボタン６つという操作システムになっている。当然、「ダッシュプラス」もボタンが６つ用意されているファイティングパッド６Ｂを標準パッドとして勧めている。従来の３Ｂパッドは使えないことはないが、スタートボタンで設定を切り替えて戦うため、操作は難しい。

６Ｂ設定の画面。かなり細かなキー設定をすることができるが、あまり使わないかも。

３Ｂ設定の画面。ゲーム中はスタートボタンでパンチ／キックを切り換えるのだ……。

ハンディキャップはこれだけ変わる

「ダッシュプラス」におけるハンディキャップは"攻撃力と防御力が変わる"という明解なもの。とは言え、実際にプレイしてみるとこの"一発の重さ"で強さはかなり変わってくる。右に載せた２つの画面は「バイソンのファイナルターンパンチを相討ちした」時のもの。下がハンデ最高で、上がハンデなしだ。

ハンディゼロのときは、体力ゲージを半分近くまで減らすことができる。さすがファイナル!!

ハンディ８（最高）。体力ゲージは３分の２まで減っている。こんなの食らったらすぐにアウト。

ダッシュプラス豆知識
５＜エキサイトモードについて・４＞ＣＯＭキャラも、当然新必殺技を使ってくる。春麗の気功拳、フランカのバーチカルローリング、サンキエフのハイスピードラリアット、Ｅ．本田のスーパー百貫落としなどなど。とくにハイスピードラリアットと百貫落としは要注意だ。

完成記念
独占手記!?

「ダッシュプラス」ここを見てほしい!!

アーケードの迫力を超える最強の家庭用バージョンへの道

常に移植希望の1位に輝く、メガドライブユーザー長年の夢だった超人気格闘ゲーム「ストリートファイターIIダッシュ」の発売が発表されたのは、春真っ只中の3月11日だった。しかも制作発売元はカプコン。つまり、カプコンのメガドライブへの本格参入をも意味していたのだ。いやがおうにも読者諸君の期待は高まったに違いない。

その後、紆余曲折あってパワーアップバージョンの「ダッシュプラス」となり、発売も9月に延びたわけだが、その間カプコンサイドの声というのは読者にあまり届いていなかったような気もする。そこで完成なった「ダッシュプラス」への自信、そして期待をカプコン自身に綴ってもらうことにした。熱いメッセージを、受けとってくれ。

ゲームオーバー後のコンティニュー画面は、業務用同様キャラクターの顔が動く。MD版だけの移植だ。

CAPCOM

親愛なるメガドライバーの皆様、本っ当ーにお待たせいたしやした。とうとう、メガドラ版「ストリートファイターIIダッシュプラス」の発売月になりました。いやいや、皆さんにもいろいろはがゆい思いをさせちゃったと思うけど、ここまで来るのに我が社も長〜い道のりだったのだ! ってなわけで、発売日も9月28日に決定したので、いよいよマジで指折り体勢をバッチリ整えて、指をキタエとしてちょー、ってな感じ。

まっ、何たってあーた、前代未聞の24メガで、差ぁつけちゃってるからねぇ。友達に早く自慢したいだろうけど、とりあえずあと何日かシンボーしたちょーだいマセマセ!

内容のほうはBEメガ誌上でじっくり読んでいただくことにして……。皆さんもそーと一詳しくご存じのことと思いますが、「かめばかむほど味が出る」と言われるほど、盛りだくさんなソフトになってるのだよ、うん。"ダッシュモード"に"エキサイトモード"、そしてMDオリジナルの"グループバトル"。これはストIIの新しい楽しみ方の提案といったものなんだけど、とにかく一度やってみてほしいね。キャラクターの選び方とか、順番の決め方とか、このモードには同キャラ対戦がないから微妙なところでのカケヒキがスリリング。さらにおのおの1本勝負だから、真剣そのもので、手に汗握るというもの。

一新されたグラフィックとともに、大容量エキサイティングバトルを、思う存分、トコトンやり込んで、燃える秋にしよう!!

(FROM カプコン／Ya!魔王)

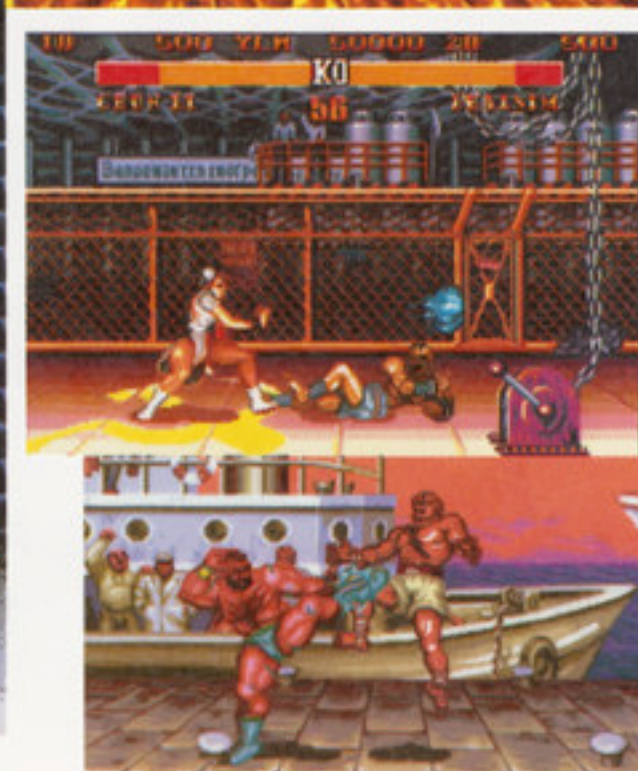
ボーナスステージはSFC版と同じく車、樽、ブロック面の3種類が用意された。

ストII最新情報

スーパーストリートファイターII カプコンAMショーで発表

さる8月26〜28日に開催されたAMショーで、カプコンはついにストIIシリーズ最新作「スーパーストリートファイターII」を発表した。くわしくは今号のAMネットワーク (→P 37) を読んでもらえばわかるけど、新たに増えた4人の新キャラ、グラフィックパターンの描き直し、多人数対戦機能搭載、新ボーナスステージと、シリーズ初の大幅な改良がされている。さらなる格闘ブームがやってくる!? メガドライブへの移植の可能性もないわけじゃないし、近くのゲームセンターに設置されたら、スグにプレイしておこうぜ!

4人の新キャラが加わり、対戦プレイはさらに過激に。イギリスなどの新ステージも用意された。

12人の格闘家もパワーアップ。新必殺技が増えただけでなく、四天王の通常技も格段に増えた。燃えるぜっ!

ダッシュプラス豆知識

⑥<エキサイトモードについて・5>攻撃力(一撃で相手に与えるダメージ)が全体的に低下している。特にベガ、ガイルのダッシュで2強と呼ばれたキャラは、パワーダウンが激しい。逆に従来から平均的に強かったリュウなどがランクアップしている。バイソンは相変わらず…?

CHAMPION EDITION EXCITING

STREET FIGHTER II DASH PLUS

12人の格闘家その性格と特徴を紹介!!

まずは新モードに慣れろっ!!

「ストIIダッシュプラス」に登場する格闘家は全部で12人。彼らの紹介は6月号でお伝えした通り……だったのだが、「ダッシュプラス」のエキサイトモードの登場により、今回新たな補足説明が必要となってしまった。そこで今回は、エキサイトモードでパワーアップした12人の格闘家達の性格、特徴、必殺技などのデータをもう一度解説してみた。

ちなみに右ページから始まるキャラ紹介は、エキサイトモードをプレイするうえでのポイントだと思ってほしい。ダッシュモードからエキサイトモードに進化し、各キャラの戦いのスタイルはどう変わったのか……。12人の格闘家達の長所と短所を把握し、自分に合ったキャラを選んでもらいたい。どれも強さが拮抗しているから、ハズレはない(?)ぞ。

各キャラの勝ちゼリフも完全再現。1人につき2〜3のセリフが用意されているので、それを見るだけでも結構楽しい。

ストIIダッシュプラスをプレイする前に知っておきたい基本テク

基本技　パンチ/キックにそれぞれ弱中強の威力がある

「ストII」で操作するボタンは全部で6つ。プレイヤーは3段階の威力に分かれたパンチ/キックを使い、相手との間合いに応じて、的確に技を繰り出さなければならない。弱の攻撃は威力が弱いがスキが少なく、強の攻撃は威力はあるがスキが多い。どの技が対空として使えるかといったことをきちんと覚えておこう。

パンチ系　弱　中　強

間合いはやや狭いが、立った状態からの技のバリエーションは豊富。対空技が多い。

キック系　弱　中　強

リーチの長さを利用し、主に足払いや飛び込んで攻撃するときに使う。威力は大。

間合いによる技の変化　近距離　遠距離

相手の間合いによって、同じ威力のパンチ/キックで攻撃が変わるときがある。攻撃判定・間合いが変わることも注意。

必殺技　コマンド入力で相手を一撃

ある特殊なコマンドを入力することで必殺技を出すという「ストII」ならではの操作システム。右ページ以降の必殺技コマンドは、すべて自分が左、相手が右にいる状態(位置が逆になるとコマンド操作の左右も逆になる)。通常技と同時に必殺技コマンドを入力することで、キャンセル技という連続攻撃もかけられる。

サイコクラッシャー

アッパーキャンセル昇龍拳

特殊技　✚キーとの組み合わせで出す

ジャンプ中に✚字キーをある方向に入れながらパンチ/キックボタンを押す……といった複数の入力で出す特殊な技。予測しにくい動きをする技が多く、もっぱら奇襲として使われる。右にあげたもの以外に、ザンギエフのフライングボディアタック、ガイルのリバーススピンキックなどが有名。使いどころが難しい。

ドリルキック

ニーバズーカー

鶴脚落

投げ・つかみ技　一発逆転を狙える大技

相手の近くで十字キーを左右どちらかに入れ、強(中)のパンチボタンを押す。通常の攻撃よりもダメージを与えられるうえ、戦いの主導権を握ることができるのは強み。キャラによっては投げの代わりにかみつき、頭突きなどのつかみ技をするのもいる。また、春麗、ガイル、バルログの3人は相手を空中で投げることができる。

巴投げ

スターダストドロップ

ワイルドファング

飛び込み技　ラッシュ攻撃への布石

相手の起き上がりぎわを攻めたり、相手が飛び込んできたところを逆に迎撃したりする時に使う。ジャンプからの攻撃は連続技になりやすいので、攻め込まれたほうは確実に防御するか、起き上がり必殺技を使って反撃しなければならない。相手を空中で撃墜するときに使う場合は、間合いのとり方が重要だ。

ジャンプチョップ

フライングボディアタック

ダッシュプラス豆知識　7<エキサイトモードについて・6>連続技の種類は、ダッシュに比べると多少減っている。主な理由としては、ダッシュであれだけ強力だったヘカの各必殺技にスキが増えたこと。逆にキャンセルできる技が増えたリュウ、ケンは最強の連続技の使い手となった。使いこなすのは大変。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

リュウ【日本】 RYU

【JAPAN】

ついに最強キャラへ昇格!!

真の格闘家を目指し、日々修練(しゅうれん)に明け暮れる「ストII」の主人公、リュウ。リュウの戦法は、一言でいうと"地味だが手堅い攻め"が身上だ。中でも基本技の切れ味は全キャラ中トップクラスで、相手の攻撃に対して的確な返し技を出せば、基本技だけでも結構勝ててしまう。必殺技も強い。スキのない波動拳で相手の動きを封じ、攻めてきたら竜巻旋風脚・昇龍拳で反撃。ズルすぎるほど強い!?

プラスになってここが変わった

リュウの竜巻旋風脚は上昇・下降中が完全に無敵。この利点を活用すれば、相手の飛び込み攻撃のほとんどを返すことができる。また相手の後ろ側に着地するように出せば一方的に投げ勝つ(通称竜巻投げ)ので、COM戦で多用したい。相手が近づいてきたら強の波動拳も有効だ。

出かかりの竜巻旋風脚は無敵。昇龍拳よりも当たり判定が大きいので、強力な返し技となる。

ケンと違い、波動拳のモーションはかなり速い。目の前でいきなり出すとガンガン当たるぞ。

必殺技に頼るだけでなく、回し蹴りや正拳突き、アッパーなどの通常技も対空技として使え。

必殺技&特殊技データ

波動拳
↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。ケンよりも出るまでのモーションが速く、スピードに緩急がつけられる。

昇龍拳
→、↓、↘と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。上昇中は完全に無敵で、攻撃が当ると相手は倒れる。ケンよりも遅い。

竜巻旋風脚
↓、↙、←と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。上昇、下降中は無敵で、攻撃が当たると相手は倒れる。ダメージ度は大。

空中竜巻旋風脚
ジャンプ中に竜巻旋風脚コマンドを入力する。高さを自由に変えられるし、飛び蹴りなどの通常技もキャンセルできる。(新必殺技)

ケン【アメリカ】 KEN

【USA】

豪快&派手、人気度はNo.1

相手を倒す快感を追求した結果(?)、ケンは全キャラ一の暴れん坊に進化した。リュウと同じ技を使うが、その性格はまったく逆。ケンの技は"スピードが速く威力がやや弱い"のが特徴なため、いかに相手のスキをついて豪快な連続技へ持ち込むかが勝負となる。特に3段昇龍拳を始めとした連続技に持ち込んだときの破壊力は圧倒的で、コレを決めたいがためにケン使いになった人も多いとか。

プラスになってここが変わった

リュウと違い、ケンの竜巻旋風脚は高速で回転する(ただし威力が弱く、相手に当たっても転ばない)タイプ。この高速竜巻を利用すると、飛び込み攻撃からのキャンセル空中竜巻で相手の体力を強引に削ることができる。昇龍拳連打、中距離からの強昇龍拳による奇襲(きしゅう)を狙(ねら)おう。

見た目よりもはるかに当り判定の大きいジャンプ強パンチ。ここから連続技だっ!!

相手の動きを先読みし、遠い間合いから強昇龍拳で迎撃。決まれば最高に気持ちイイ一瞬だ。

ケンの空中竜巻は威力は弱いが手数で勝負するタイプ。着地と同時に昇龍拳にいくのもヨシ。

必殺技&特殊技データ

波動拳
↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。リュウよりも出るまでのモーションは遅く、発射直後の硬直時間も長い。

昇龍拳
→、↓、↘と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。技の性質はリュウと同じだがモーションが速い。強昇龍は斜め前に進む。

竜巻旋風脚
↓、↙、←と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。回転のスピードがとにかく速く、連発で攻撃が当たる。ダメージ度は小。

空中竜巻旋風脚
ジャンプ中に竜巻旋風脚コマンドを入力。リュウの空中竜巻と似ているが、威力が弱く、スピードが速い。移動用に使う。(新必殺技)

ダッシュプラス豆知識
8 <気になる移植度の話・1>投げピヨ、赤波動拳、象の泣き声など、業務用「ストII」からのファンにはウレシイ細かなところまで移植されているのが「ダッシュプラス」の見どころ。朱雀城を舞う鳥や、背景で応援する人達などもはっちり再現。ソ連ステージのフェンスもあるぞ

CHAMPION EDITION EXCITING

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

E.本田【日本】

E.HONDA

【JAPAN】

パワーで押し切るでゴワス

本田はエキサイトモードがとにかく強い!! ゲームスピードのアップによって移動速度の遅さという弱点がカバーされたくせに、全キャラ中トップクラスという破壊力は健在。転ばせた相手の上に百裂張り手を重ねるだけでも、相手にとっては脅威(きょうい)となるだろう。スーパー頭突きも強のモーションにスキがなくなり、対空・奇襲攻撃として使えるようになったことも大きなポイント。相手を追い込め!!

プラスになってここが変わった

新技のスーパー百貫落としは、出かかりが無敵。着地後にスキがあるので多用は禁物だが、画面端に追い込まれた時に飛び道具をすり抜けて反撃……という戦法が使えるのがいい。スーパー頭突きの弱も、出かかりが無敵なので対空に使える。奇襲には強スーパー頭突きが有効だ。

起き上がりぎわを攻められたら、弱のスーパー頭突きを使おう。相手の攻撃をかわせるのだ。

使うタイミングは難しいが、一発逆転を狙えるのがスーパー百貫落としのイイところだ。

相手の起き上がりぎわを攻める時はジャンプして中パンチ連打。百裂張り手への布石だ!!

必殺技&特殊技データ

百裂張り手

弱中強いずれかのパンチボタンを連打。弱よりも強のほうが破壊力があり、より多くの連射を必要とする。張り手しながらの移動も可。

スーパー頭突き

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピードと距離。弱は無敵時間がある。

スーパー百貫落とし

↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは飛び上がる高さ。出かかりが無敵なのが強み。(新必殺技)

MEMO

本田の技はモーションが遅いため、連続技がほとんどない。その代わり、しゃがみ中キックや立ち強キックなど、1発目が当たれば2発目も続けて入る連続技がある。さば折りからの連続技を覚え、破壊力をアップしよう。

春麗【中国】

CHUN-LI

【CHINA】

華麗な足技で相手を惑わせろ

スピードの速さで相手を翻弄(ほんろう)してきた紅一点の格闘家、春麗。……しかし、四天王バルログの登場、エキサイトモードによるゲーム全体のスピードアップにより、彼女の長所はややかすんでしまったように思える。このパワーダウンをカバーするため、「ダッシュプラス」の春麗には数多くの特殊技が追加された。後方蹴り、気功拳、空中スピニングバードキックなどの新技で積極的に相手を攻めよう。

プラスになってここが変わった

春麗使い待望の飛び道具・気功拳を撃てるようになったのが大きなポイント。弱気功拳を飛び越えてきたところを迎撃、というパターンが考えられる。スピニングバードキックも上昇中が無敵なので、相手が攻め込んで来たらスピニング……で迎撃、もしくは逃げることもできる。

エキサイトモードのスピニングバードキックは利用価値大。弱で出せば相手の反撃を防ぐぞ。

起き上がりぎわを後方蹴りで攻める。どちらにガードすればいいのかわかりにくい攻撃だ。

間合いの広い空中投げも健在。相手が飛び込んできたら投げられる間合いかどうかを考えよう。

必殺技&特殊技データ

百裂キック

弱中強いずれかのキックボタンを連打。弱よりも強のほうが破壊力があり、より多くの連射を必要とする。連続技にすれば破壊力抜群。

スピニングバードキック

↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは進む距離。出かかりが無敵なので、飛び道具類をすり抜ける。

気功拳

←、↙、↓、↘、→と入力して弱中強のパンチボタン。弱中強の違いはスピードのみ。撃った後の硬直時間はやや長い。(新必殺技)

空中スピニングバードキック

ジャンプ中にスピニングバードキックのコマンドを入力。三角跳びや踏みつけなどを利用し、↓のタメ時間を稼いで出す。(新必殺技)

ダッシュプラス豆知識 9<気になる移植度の話・2>投げピヨとは、投げられた直後に気絶してしまうこと。つまり、なんらかの攻撃の後に、投げても気絶させせられるということだ。赤波動拳は、たまに出る赤い波動拳。もともとは遊び心で業務用「ストⅡ」に入れたもので、効果は波動拳と同じだ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

ブランカ【ブラジル】
BLANCA
【BRAZIL】

野性児ジミーが帰ってきた

初心者オススメNo.1のブランカは、「ダッシュプラス」になってさらに基本性能が上がったキャラの1人だろう。ブランカの長所は、その恵まれた体格から繰り出される基本技の長いリーチにある。ローリングアタック、エレクトリックサンダーによる必殺技も利用価値が高い。素早さを生かしたジャンプからの攻めがブランカの基本戦法だが、相手の攻撃が当たらない間合いで待つ戦い方も得意だ。

プラスになってここが変わった

ローリングアタックはさまざまな攻撃で返されてしまうが、カウンターダメージ（反撃されると2倍のダメージをくらう）がないので、実用性はアップ。新技バーチカルローリングが強力な対空技として使える。基本的には通常技+ローリングだけで勝てる。長いリーチを利用しよう。

通称・持ち上げパンチと呼ばれるブランカの立ち強パンチ。早めに出せば完璧な対空技だ。

飛び込んできた相手は垂直ジャンプして強キック。リュウ、ケン戦の待ち戦法として効果的。

目の前でバーチカルローリングを出すと、めくり攻撃になることがある。電撃につなげよう。

必殺技&特殊技データ

ローリングアタック
←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピードと距離。タメ時間はかなり短い。

エレクトリックサンダー
弱中強いずれかのパンチボタンを連打。弱よりも強のほうが破壊力があり、より多くの連射を必要とする。感電すると相手は倒れる。

ワイルドファング
相手の近くで十字キーを左右に入れ強パンチ。投げ技のないブランカならではのつかみ技。弱ローリングからかみつく戦法が有名。

バーチカルローリング
↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは飛ぶ高さ。間合いによりめくり攻撃になる。（新必殺技）

ザンギエフ【ロシア】
ZANGIEF
【U.S.S.R.】

ハメ技公認の怪力レスラー

信じられないほど離れた間合いから相手を吸い込むスクリューパイルドライバーを必殺技として持つザンギエフ。スクリューコマンドの入力には慣れが必要だが、キワめてしまえばザンギエフにかなうものはいない……とまで言われている。ダッシュモードだと動きの遅さが気になるところだが、スピードアップしたエキサイトモードの操作は快適の一言。接近戦でコイツにかなうヤツはまずいない!?

プラスになってここが変わった

対空にも使える技として生まれ変わったダブルラリアットも恐いが、実はそれ以上に恐いのがスピードの速さ。エキサイトモードでは他のキャラと比べて「遅い」と感じることはなくなった。最強の投げ技（ハメ技?）であるスクリューパイルドライバーは、威力が弱くなったようだ。

ダブルラリアットは出ている瞬間が無敵(エキサイトモード)。しゃがんで出せば対空技になる。

相手に立ちやしゃがみの弱・中キックを当て、そこからいきなりスクリュー。ハメ技かも!?

当たればかなりの確率で相手を気絶させることができるヘッドバッド。接近戦で使うべし。

必殺技&特殊技データ

スクリューパイルドライバー
十字キーを1回転させた後で弱中強いずれかのパンチボタンを押す。コマンド入力は慣れが必要だが、投げの間合いが広い。

ダブルラリアット
弱中強すべてのパンチボタンを同時に押す。ラリアット中は飛び道具をすり抜け、かつ左右の移動も可能。足もとを攻められると弱い。

ハイスピードダブルラリアット
弱中強すべてのキックボタンを同時に押す。足もとに当たり判定のない高速ラリアットで、飛び道具もすり抜けてしまう。（新必殺技）

ドロップキック（弱）
斜めジャンプして弱キックで出る。ジャンプ中に↓+弱キックでダッシュモードと同じダブルニードロップが出る。

CHAMPION EDITION EXCITING

ダッシュプラス豆知識
10＜気になる移植度の話・3＞メガドラユーザーにとって心配なのは、サウンドやグラフィックの再現性ではないだろうか。AV面のハード性能が高いSFC版「ストIIターボ」がいただけに、「ダッシュプラス」は……。結論を言うと、確かにメガドラ版のほうがサウンド面（つづく）

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

ガイル【アメリカ】 GUILE

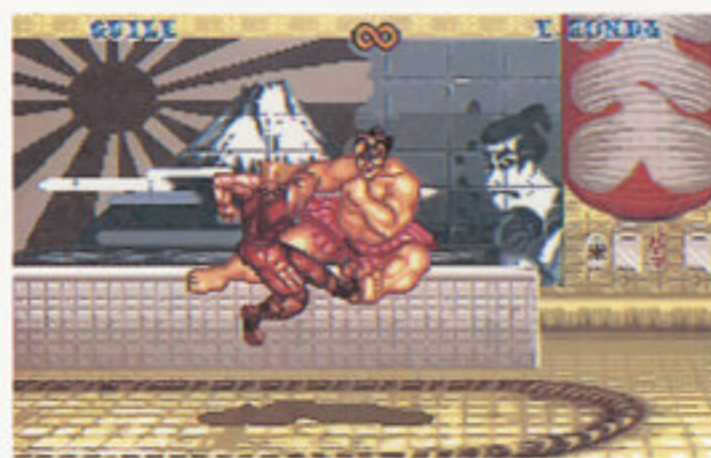
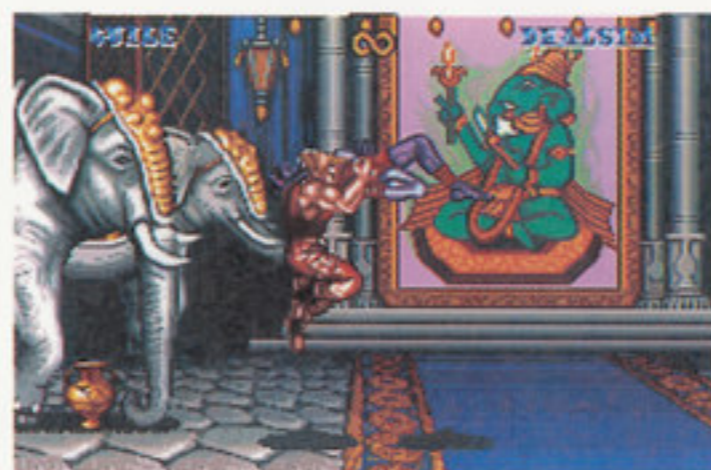
【USA】

さらに弱体化が進むが……

豊富な返し技、リーチの長い足払い、スキのない必殺技を持ち、業務用「ストII」で最強を誇ったガイル。リュウとは逆に、シリーズを重ねるごとにパワーダウンしているキャラの１人だ。しかし、これもガイルの基本性能があまりにも高すぎるため。ソニックブームやサマーソルトを使いこなせれば、まだまだ最強の座を狙える地位にいる。ミスは許されなくなったが、待ち戦法の強さは脅威の的だ。

プラスになってここが変わった

前進しながら必殺技のタメを作れるニーバーズカーが新技として追加されたが、スキが大きく利用価値は低い。遠〜中距離でソニックを撃ちつつ中足払いで牽制し、相手がたまらず飛び込んできたらサマーソルトで斬る、という待ち戦法の強さは健在。ソニック後の対応がポイント。

ソニックの出しぎわが弱い!! 攻撃を読まれると、ソニックを出さずに攻撃をくらってしまう。

起き上がると同時にサマーソルト。相手が攻めてきたらコレで返すのがガイル使いの基本だ。

ガイルは通常技の宝庫。ソニックを飛び越えてきた相手をどの技で返せばいいかを考えよう。

必殺技&特殊技データ

サマーソルトキック

↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時にキックボタン。弱中強の違いは飛び上がる高さ。出かかりが無敵で、当たれば相手は必ず転ぶ。

ソニックブーム

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピード。出終わった後のスキは少ない。

ニーバズーカー

十字キーを→に入れて中キック。対空として使えるが、着地後にややスキがある。必殺技をタメつつ移動できるのはウレシイが……。

MEMO

見た目ではわかりずらいが、ダッシュモードよりもエキサイトモードのほうが必殺技の出かかりにスキがある。特にソニックブームに出かかりが弱く、一方的に撃ち負けることがある。ま、それでも強いんだけど……。

ダルシム【インド】 DHALSIM

【INDIA】

異能のヨガ戦士、妙な技多し

手足を伸ばすというヨガの奥義(?)を使い、他の格闘家とは明らかに一線を画した戦い方をする怪しさいっぱいのダルシム。エキサイトモードではその怪しさに磨きをかけ、ついに姿をかき消すヨガテレポートなる必殺技まで会得している。攻撃力が全キャラ中最弱なので、いかに相手を近づけさせずに戦い切るかが勝負の分かれ目になるだろう。伸ばした手足に当たり判定があるので、相討ちに注意。

プラスになってここが変わった

ヨガファイヤー・中パンチで牽制しつつ、飛び込んできた相手を中キックなどで迎撃するのが基本パターン。コマンド入力が難しいが、ヨガテレポートを自在に出せるようになると戦い方に幅が出る。出現後に一瞬のスキがあるので多用は禁物。ジャンプ直後のドリルキックも強い。

ヨガファイヤーで牽制し、飛び込んできた相手はダルならではのひきょう(?)な技で落とす。

ドリルキックは相手の足もとを狙うこと。ダルシム同士だとドリルキック合戦になることも。

６Bパッドを使えば、ヨガテレポートもラクチン? ボタン操作で出現位置を調整しよう。

必殺技&特殊技データ

ヨガファイヤー

↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。弱中強の違いはスピードのみ。吐き出した炎に相手が当たると転ぶ。

ヨガフレイム

←、↙、↓、↘、→と入力して弱中強のパンチボタンを押す。弱中強の違いは炎を出している時間。斜め前から攻め込まれると弱い。

ドリル頭突き(キック)

ジャンプ中に↓+強パンチ。強パンチの代わりに強キックを入れるとドリルキックになる。奇襲攻撃、反対方向へ逃げたいときに使う。

ヨガテレポート

→、↓、↘と入力して弱中強のパンチ(キック)を同時に押す。入力方向、ボタンの使い分けで出現位置は調整できる。(新必殺技)

ダッシュプラス豆知識

11＜気になる移植度の話・４＞(10のつづき)ではやや劣る。サンプリングがやや粗いのか、ボイス音にはややにごりがある。が、これはハード性能の違いによる問題。スペック的にはバイソンのターンパンチがカウントを数えたり、キャラの声が重なったりと、満足できるはずだ。

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

バイソン【アメリカ】 BISON

【USA】

コンビネーションを駆使せよ

全キャラ中最弱と言われるバイソンだが、それゆえに使いこなせば最も味のあるキャラだとも言える。一瞬にして間合いをつめることができるダッシュ攻撃と強力な連続技、この2つをマスターすることができれば、どの相手とも互角に戦うことができる。相手の動きを先読みして攻撃することが多いので、玄人受けする特殊なキャラではある。対戦慣れしているプレイヤーにオススメしたい。

ダッシュになってここが変わった

エキサイトモードはターンパンチに無敵時間がついた。これにより、波動拳などの飛び道具をすり抜けて反撃することが可能になっている。また、ターンパンチはタメ時間によって威力が8段階に変化。実戦では使われないが、ファイナルターンパンチは相手の体力を半分近く奪える。

PLUS

ダッシュストレートは相手がしゃがんでいても当たる。足払いを誘って、相手のミスを誘え。

間合いの広いヘッドボマー。地味なわりに威力がデカイ。ハメにも使える重要な技のひとつ。

しゃがみ強キックは、バイソンの技で唯一相手を転ばせることができるパンチ攻撃になる。

必殺技&特殊技データ

ターンパンチ

弱中強のパンチ／キックボタンを同時に押してタメを作ったのち、ボタンを放すと出る。タメ時間によって威力が8段階に変化する。

ダッシュストレート

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いは進む距離。しゃがんだ相手にも当たる。

ダッシュアッパー

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのキックボタン。弱中強の違いは進む距離。しゃがんだ相手には当たらない。

ヘッドボマー

十字キーを左右に入れて中か強のパンチボタン。つかむ間合いが広いので、相手が接近してきたらコイツで撃退するのがいいだろう。

バルログ【スペイン】 BALROG

【SPAIN】

この速さについてこれるか!?

全キャラ中最速を誇るスピードと、手につけた爪でリーチの長い攻撃を使って相手を翻弄する仮面の貴公子。中間間合いからザクザクと爪で体力を削りつつ、素早い飛び込みからのキックで相手の体力を減らす、というのがバルログの基本戦法だ。技の威力が弱い、気絶しやすい、爪を折られると攻撃力が半減するといった弱点はあるが、スピードを生かせば最強キャラへの可能性も秘めている。

ダッシュになってここが変わった

イズナドロップ、バルセロナアタックなどの華麗な空中戦に目が行きがちなバルログだが、実際は弱のローリングクリスタルをからめた地上戦が強い。弱爪連打で、常に相手の動きを封じるような戦い方をすること。バックスラッシュの出し方は、エキサイトモードから変更された。

PLUS

一度でも当たれば連続で攻撃が入るローリングクリスタルフラッシュ。最高6段攻撃になる。

めくり気味に当たるしゃがみ中パンチ。ブランカの飛び込み攻撃を返せる貴重な対空技だ。

リュウの空中竜巻も返す、垂直ジャンプ強キック。空中戦は攻撃するタイミングが勝負だ。

必殺技&特殊技データ

ローリングクリスタルフラッシュ

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いは進む距離。1発目が当たると連続技になる。

フライングバルセロナアタック

↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時に弱中強のキックボタンで三角跳び。その後、相手の真上でパンチボタンを押すと出る。

フライングイズナドロップ

三角跳び後、相手の近くで十字キーを左右に入れてパンチボタンを押す。ボタンを押すタイミングが速いとバルセロナアタックになる。

スターダストドロップ

ジャンプ中、相手の近くで十字キーを左右に入れて中・強パンチボタンを押す。投げが失敗しても攻撃は当たる(キックになる)。

ダッシュプラス豆知識

12 <ファイティングパッド6Bパッドの操作性は?>慣れの問題もあるんだけど、操作性はかなりのモノ。パンチ系のボタンがやや小さいのは気になるが、ボタン間の距離は「ストII」用パッドとしてはベスト。十字キーも斜めに入れやすいので昇龍拳なんかもバシバシ出せてしまうぞ。

CHAMPION EDITION EXCITING

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています

サガット【タイ】 SAGAT

【THAILAND】

上級者向けのリュウ、ケン？

リュウを倒すことを目標とするかつての格闘王。リュウ、ケンと似た必殺技を使うが、その破壊力は比べものにならないほどサガットのほうが上。対空技も強力で、不用意に飛び込んできた相手は無敵のタイガーアッパーカット、ハイキックなどで簡単に返されてしまうだろう。上下段に撃ち分けるタイガーショットからのアッパーカット攻撃をマスターすれば、彼も最強の座を狙えるキャラだ。

ダッシュになってここが変わった

ダッシュモード、エキサイトモードともサガットの戦法に大きな違いはない。グランドタイガーの連射で相手を飛ばし、対空技で撃墜（げきつい）……というパターンにはめやすいが、いずれもタイガーアッパーカットをひきつけて出すといった高等テクが要求される。飛び蹴りは多用すべし。

このモーションの時だけ、サガットのアッパーカットは無敵だ。相手を引きつけて出せ!!

打点が低くリーチもあり、相手の懐に突き刺さるように入る飛び込み強キック。これも強い。

相手が飛び込んできたら強力な対空技を見舞ってやろう。リーチがあるのでバシバシ決まる。

必殺技＆特殊技データ

タイガーアッパーカット

→、↓、↘と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。弱中強の違いは飛び上がる高さと威力。出かかりの一瞬が無敵になる。

タイガーショット

↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのパンチボタンを押す。弱中強の違いはスピード。発射後の硬直時間が長すぎるのは弱点かも。

グランドタイガーショット

↓、↘、→と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。弱中強の違いはスピード。下段攻撃なのでしゃがまないと防御できない。

タイガークラッシュ

↓、↘、→、↗と入力して弱中強いずれかのキックボタンを押す。弱中強の違いは進む距離。対空や奇襲、連続技として使われる。

ベガ【秘密結社シャドルー】 VEGA

【SHADLL】

サイコパワーで世界を獲れ!!

四天王の頂点にいるベガは、ダッシュモードとエキサイトモードで強さが大きく変わるという特殊なキャラだ。投げの間合いが広いうえ、最大4回もガードさせて相手の体力を削るサイコクラッシャー、2段攻撃しながら前進するダブルニープレスなどなど、必殺技も超強力。ダッシュモードでは〝ダブルニープレスはめ〟といった極悪テクが業務用と同じく使えるようになっていてウレシイぞ（?）。

ダッシュになってここが変わった

強すぎるという理由のために、エキサイトモードのベガはダッシュに比べて大幅にパワーダウンしたようだ。足技の戻りが遅い、必殺技のタメ時間が長くなり連続技が出せない、ダブルニーを出し終わった後のスキが大きい……とまあ、弱さが目立つ。サイコが強いのは唯一の救い?

サイコオーラに包まれたベガ。弱サイコは相手の足元に当てるように出せば対空技にもなる。

奇襲として対戦では多用するホバーキック（しゃがみ強キック）。スキが大きいのが難点か。

ジャンプ強パンチはベガの数少ない対空技。相手が飛び込んできたらすかさずコレで撃墜だ。

必殺技＆特殊技データ

サイコクラッシャーアタック

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのパンチボタン。弱中強の違いはスピードと距離。当たれば相手は転ぶ。

ダブルニープレス

←に十字キーを一定時間引き、→と同時に弱中強いずれかのキックボタン。弱中強の違いは進む距離。一発目が当たると連続技に。

ヘッドプレス

↓に十字キーを一定時間引き、↑と同時に弱中強いずれかのキックボタン。弱中強の違いは技の出る速さ。頭を攻撃する特殊技。

サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレス後、着地前に弱中強いずれかのパンチボタンを押す。十字キーの左右で微調整ができるので、めくり気味に当てるといい。

ダッシュプラス豆知識

⑬<ヨガテレポートをマスターしよう!!>ダルシムのヨガテレポートは、入力方向によって位置を調整できる。昇龍拳コマンドを入れた方向で相手の前後どちらに出現するかを決定し、パンチ／キックボタンで相手の近くに出現するか、遠くに出現するかを決定する。出すまでが大変。

ダッシュプラス

気になるギモンにすべて答えます。

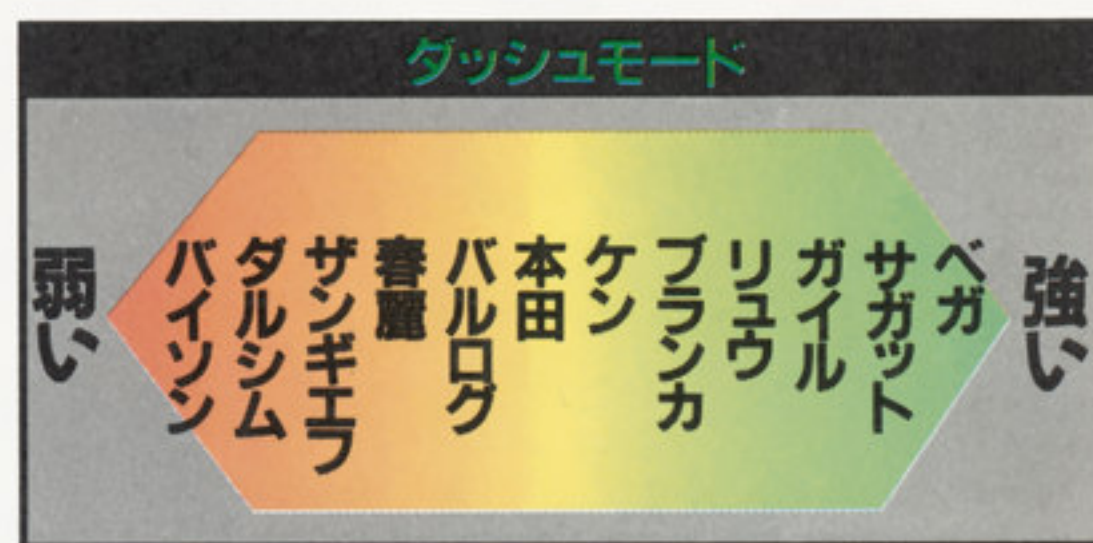
Q ダッシュモードとエキサイトモードでは、各キャラ間のゲームバランスが大幅に変えられていると聞きました。ということは、結局どのキャラが強くなったんでしょうか？

A ストIIに登場する12人のキャラは、どれが絶対的に強いということはない。とは言え、「ガイルはサガットに対して弱いが、本田に対して強い」といった〝キャラ性能の有利・不利〟は確かに存在するようだ。つまり〝強い〟と言われるキャラは「どんなキャラと戦ってもある程度有利に戦える」キャラを指しているのである。右に載せた2つの表は、編集部が独自に調査して作成した各キャラの優劣表だ。この2つの表を見比べてみると、ダッシュモードとエキサイトモードでキャラの優劣順位が激しく入れ換わっていることがわかるだろう。この理由は、ダッシュモードのベガがあまりに強すぎるため、エキサイトモードでは大幅なゲームバランスの見直しをしためだ。基本性能に優（すぐ）れるガイルが上位にいるのは変わらないが、ハメ技ができなくなったベガが大きく順位を下げ、リュウ、ケンの躍進が目立つ結果となっている。

ダッシュモード

強い ベガ／サガット／ガイル／リュウ／ブランカ／ケン／本田／バルログ／春麗／ザンギエフ／ダルシム／バイソン 弱い

エキサイトモード

強い リュウ／サガット／ケン／ガイル／ザンギエフ／本田／ブランカ／春麗／ベガ／バルログ／ダルシム／バイソン 弱い

Q 1Pで遊ぶとき、COMキャラはダッシュ、エキサイトモードごとにそれぞれ別のアルゴリズムが用意されているのでしょうか？

A 当然、用意されている。新必殺技が使えるようになったエキサイトモードのCOMキャラは、人間では不可能なほどの反応で返し技を出してプレイヤーを苦しめるはずだ。攻略パターンを見つけないと、COMキャラに勝ち続けるのは難しい。基本的にエキサイトモードのほうがダッシュモードよりも難易度が上。クリアは難しくなっている。

タメてないのに出る、ガイルのサマーソルトキック。通称〝イカサマー〟と言われ、嫌われている。

Q メガドラ版「ダッシュプラス」は、どれだけアーケード版「ストII」にあったグラフィックパターンを再現しているのでしょうか？

A 通常技の種類に関しては、アーケード版とほぼ同じ。技のアニメーション部分は多少使いまわししているところがあるが、ゲーム中はまず気になることはないだろう。ウレシイのは、リュウ・ケンの接近立ち中キック（ひざ蹴り）、本田の接近立ち弱キック（向こうずねキック）など、通常はまず使わない技までしっかり入っていること。

技の当たり判定や技が出るまでのタイミングは、アーケード版と忠実に移植されているようだ。

Q アーケード版「ストII」で使えた高度なテクニックは、そのまま「ダッシュプラス」でも使える（移植されている）のでしょうか？

A 編集部ですべての連続技を確認してないので断言はできないが、ゲームセンターで使えたほとんどの技がメガドラ版でも使えるようだ。飛び込みアッパーキャンセル竜巻、ガイル4段、バイソン6段攻撃…。ダッシュモードなら禁断の〝ダブルニープレスはめ〟、〝竜巻投げ〟、さらには極悪〝サイコ投げ〟も ラクラク。少しズルイ技だけど……。

春麗使いよ喜べ！ ファイティング6Bパッドなら、掌底百裂3段攻撃も簡単に出すことができる。

Q 他のコンシューマー用「ストII」と比べ、コレはメガドラ版「ダッシュプラス」にしかない!! といった要素はどれだけあるのでしょうか？

A メガドラ版だけの要素と言えば、3対3や1対6で戦える団体戦のグループバトルが真っ先にあげられる。が、それ以外としては、やはり大容量24メガROMによるグラフィック面の充実化、コレが大きい。コンシューマー初のオープニングは、ひとえに大容量ROMのおかげだと言っていいだろう。コンティニュー画面もアーケードに忠実だぞ！

ゲーム内容とは直接関係のない移植部分だけど、やっぱりオープニング画面の移植はうれしいのだ。

ダッシュプラス豆知識

14＜噂の新作・スーパーストII登場!!＞AMショーで発表された「ストII」シリーズ最新作、「スーパーストリートファイターII」。新キャラ4人、さらに追加された新必殺技、グラフィックの描き直しなどなど、過去のシリーズとはその内容が大幅に変わっている。年末大ヒット当確!?

SPECIAL REPORT

8月19日…国技館が再び燃えた！ STREET FIGHTER II TURBO CHAMPIONSHIP '93 in KOKUGIKAN

リュウとサガット、宿命の対決!!

去る8月19日、東京・両国国技館でＳＦＣ版「ストIIターボ」の全国チャンピオンを決める〝チャンピオンシップ'93 IN国技館〟が開催された!! 今年は6000人ものストII戦士が参加したことで、前年以上のハイレベルだったが、その中でも盛り上がったのが上位決定戦。前年度チャンピオンの華麗なダルシムさばき、リュウ対サガットという宿命の決勝戦は見る者をアツクさせた。また、この大会でカプコンはメガドラ版「ストIIダッシュプラス」をついに発表。ステージの大画面スクリーンにオープニング画面が表示されたとき、まわりから驚きの声が起こっていた。水野美紀ちゃんもカワイくて大満足。

「ダッシュプラス」発売によせる読者のアツイお便りを紹介するぜ！

ストIIイラストもアツイぜ!!

「ダッシュプラス」に関する大量のお便り、どうもありがとう!! 編集部に届いた「プラス」に対する数多くの応援・要望は、すべてカプコンに伝えておいたぞ。肝心のソフトのほうも9月28日、〝ＣＰＳファイターＭＤ〟と同時発売ということが決定。ファイティングパッド６Ｂをまだもっていない人は、いまのうちに買っておこう。

愛知県・舟橋雄一
オーラに包まれ悪の匂いのプンプンするベガ。顔つきも憎らしいが、キミはベガにうらみでもあるの!?

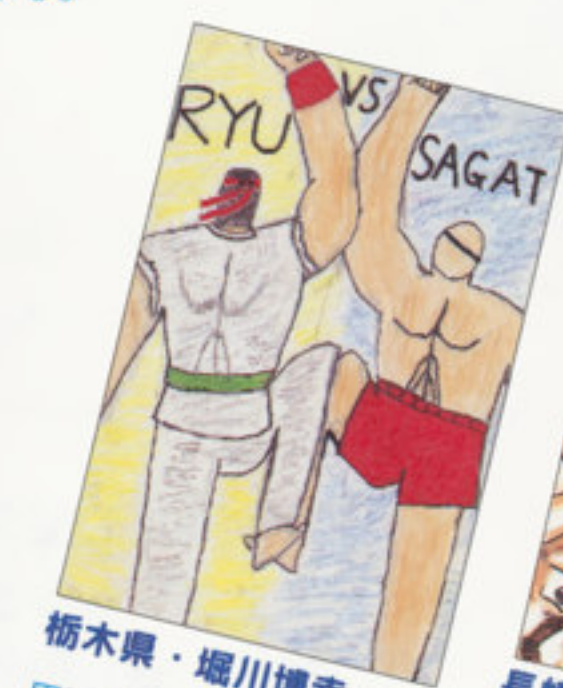
新潟県・新
春麗の動の部分が良く出ている。色使いもいい感じ。

横浜市・酒井綾太
２等身キャラでコミカルな味を出しながらも、ちょと劇画調。色もあざやかで紙面に映えるぞ。

山形県・ゴミ
近くで見てもわからないので離して見よう。ほら。

愛知県・川上直仁
ナマナマしくてあやしいですな。締め技はちょっと…。

鹿児島県・大木しん也
編集部人気No.1のダルシム。９歳の作品らしくほのぼの。

福岡県・さえき司
ぴーぷるランドの常連さん。相変わらずうまいッス。

栃木県・堀川博幸
因縁の対決。国技館大会の決勝のカードを再現だ。

長崎県・侍
バキューム・ザンギ。ケンがリュウを蹴落としてる！

横浜市・森川覚史
闘いの合間に一息つく春麗。油絵のような色彩が見事。

長野県・田村孝允
構図はおなじみだけど、なんともいえない味が。

熊本県・佐藤隆一
ストIIの主人公と言えば、やっぱりこの３人!? なんかそれぞれの性格が出てる。

最後のネタ募集!?

発売直前の「ダッシュプラス」に関するハガキ、最後の大募集だ!! 来月は、今まで送ってきてくれたハガキの中から抽選で10名様に「ダッシュプラス」をプレゼントする予定。今ならまだ間に合う!! 宛先 〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク「ＢＥメガストII」係

コナミのおへや

by T. HAYASAKA
第10回

夏休みもあっという間に終わっちゃって学生くんは2学期がスタートだね。社会人なんて夏休み気分も束の間で、ゆっくり休めないのがあたりまえなのさ／　ちぇっ。

コナミ新着通信だよ。

スパークスターもおススメ！

今月も新作を発表してしまった。パンは耳よりも真ん中の白いところがおいしいというわけで（なんだそれ）、このT.M.N.T.のおいしい話をしちゃおう。

先月各地で開催されたゲームザウルスに、極秘で「T.M.N.T.トーナメントファイターズ」を出展していたのは事実です。各雑誌の担当者さんにはブーブー、グチグチ言われたけど……(笑)。

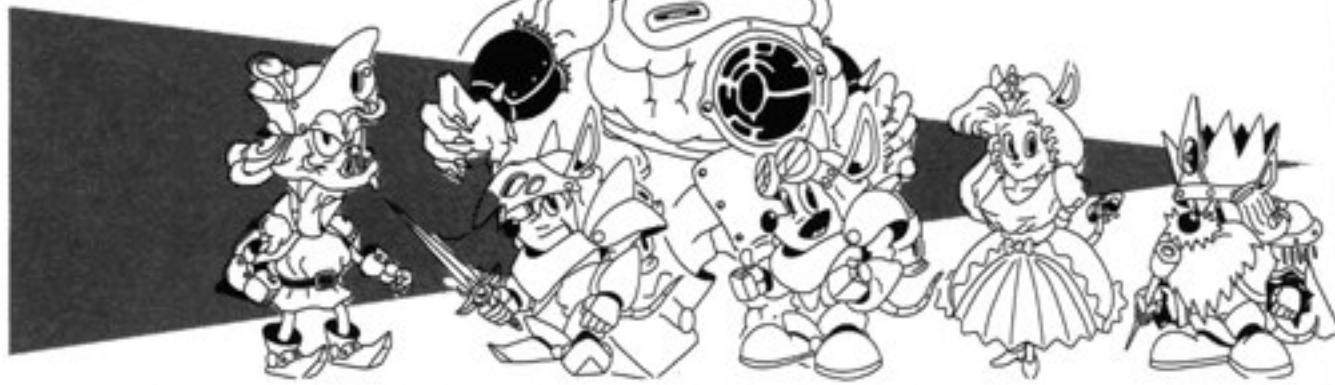
特報でも紹介してるけど、このゲームは、レオナルド、ドナテルロ、ミケランジェロ、ラファイエロのメインキャラに加え、MD版オリジナルを含めた6人キャラを設定する予定でいます。16Mの大容量で、かつ操作性などはまったく問題ないから安心してね。

それからMEGA-CDとメガドライブ両ハードから発売する「リーサルエンフォーサーズ」の2P用の銃の価格が決定しました。¥2,480（税別）です。

ロケットナイトアドベンチャーズ裏技公開！

ロケットナイト買ってくれた？　遊んでくれた？　コナミの新人を可愛がってね。スパークスターの活躍はこれからも続きます。彼を使った新作もまた発表する予定だから楽しみにね／

ところでこのコーナーを読んでる人だけに裏技を教えちゃいます。

リプレイ機能■ゲーム中にポーズをかけて十字キーを「上7回、下1回、左3回、右1回」押す。PAUSEの文字が左右反転したらポーズを解除してリセットする。すると自分がたった今やったプレイが、オートデモで流れる。リプレイ時間は60秒です。試してね。

早坂姉さんのお悩み相談コーナー

●この間痴漢にあった。ほんまかいなーと思うほどショックでした。電車の吊革につかまって立っていたら、おっちゃんがよりかかってきたんですけど、僕は具合いでも悪いのかなと思って、そっとしておいたらいきなりケツをもみはじめたんです。なんやコイツー!!初めての経験でした。
（大阪府・吉岡助教授・ちなみに男）

早坂◎最近は日本も同性愛者が大胆になってきてますよね。電車の中でも休日の公園でもよく見かけます。普通の男女カップルがイチャイチャするように、腰に手をまわしていたり、腕を組んでたり。ここはハワイか？　って思っちゃうほどにすごい。このおっちゃんも吉岡助教授君のお尻がかわいくてがまんできなかったんだね。

●テレビ朝日「ザ・ゲームシティー」の番組出演者に「マーシャルチャンピオン」対戦で3連敗してしまった今井さんに、情けないというよりも哀れみを感じてしまった。「今回は絶対負けませんよ」と竹丸ちゃんに挑んでたのに……。そんな姿がなんとなく憎めなくって良かったです。
（東京都・ケツ毛）

早坂◎今井はアーケードゲームの広報と宣伝を担当しています。入社してまだ半年のフレッシュ社員です。「ザ・ゲームシティー」にコナミの広告塔となってレギュラーで出演中です。ファンレターなんか送ると喜ぶかもしれませんよ。応援よろしく。ここで彼のプロフィールを紹介しちゃいましょう／
本名：今井明弘（独身）　年齢：28歳　血液型：B　容姿：痩せ型、顔小さい、眼鏡愛用　住まい：船橋市　ゲーム歴：10年（RPG、シミュレーション大好き）

●「スナッチャー」はPCだけに出してMDじゃ出さないくせに「リーサルエンフォーサーズ」はMD移植決定後SFCにも出すとはなにごとだ／　色数はSFCの方がダントツに多いわけだし、「リーサル」をやるためにMEGA-CDを買おうと思っていたヤツがSFCに浮気したりするんだろうな。せっかくコナミはMDを活気づけようとしていると思ったのに、なんだか裏切られた感じだ。
（香川県・麗梅亜III世）

早坂◎なーんにもわかってないなー。自分の好きなハードだから買ったんでしょ、持ってんでしょ。だったら色数が少ないだのなんだのってけなすのやめなさいよ。こんなこと言ったら砂井（SFC担当者）に怒られちゃうけど、リーサルはCD-ROMのほうがいいに決まってるじゃない。完全移植に一番近いのはMEGA-CDのリーサルなの、わかった？　ただ今回はMEGA-CDだけじゃなくて、メガドラカートリッジ版も12月に発売します。MEGA-CDを持ってない人がたくさんいるのでその人達のために出すことを決めました。SFC、メガドライブ両方持ってる人は、自分の好きなハード対応版を選んでください。決めるのはあなた達ですよ。

あっそうそう、以前募集のお知らせをした「コナミ移植希望チャート」をそろそろ締め切ります。開発スタッフを説得するいい材料になりますから、ぜひみんなの1票をお願いしまーす。

マーシャルチャンピオン 移植希望！
また、負けちゃいましたね…

ファイトだ、コナミ姉さん！

▲愛知県・YAUYAU

◀愛知県・鳥谷宏治

コナミへの要望、イラスト、姉さんへの相談などなんでもOK

ハガキちょうだいね！

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)　BEEP! メガドライブ編集部「コナミのおへや〇〇コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

ACT.24

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

ゲームだってエンターテイメントだ（矢野氏談）

早いもので、このコーナーが始まってから丸2年が経った。気分を新たにセガ・ファルコムの意気込みと、「メイル」の進行状況をまとめてインタビューしてみたぞ。

——写真などが公開され始めましたが、進行状況はいかがですか？

矢野　ボチボチです(笑)。でも終わりが見えてきたような気がします。自分達でできる範囲内のことも、きっちり詰めていますし。

——と言いますと？

矢野　今までのゲームは、子供にはわかっても大人はなかなか興味を示さなかった。そういう大人でもTVは見るでしょう。彼らを引きずり込むには普通のTV番組に近いものを作るのが一番早い。「メイル」もそういう感じにしたんです。アニメシーンがあればフルに動く、キャラが出てくればセリフを全部しゃべる、シーンとシーンが絶対に途切れない、というようにね。そういう「自然な形」に、いかに近づけるか。それでいて違和感を持たせない。それから、極端に簡単な操作性。今の6ボタンコントローラーから逆行した形になりますが、実はそれ、簡単なようで（開発に）時間がかかるんです。だから他のメーカーは、あまりやらないんです。でもうちは、あえて操作をシンプルにしようと努力している。やはり、どこかがやらなくてはいけないと思うんです。今回のソフトのウリは、そういったところですね。ゲーム慣れしている人は、もの足りないと思うかもしれない。でもゲームだってエンターテイメントですから、ビデオやLDが映画館で見る映画と同じように、なんのストレスもなく楽しめなくてはならない。「メイル」の画面もね、ていねいに描き込んでますよ。スキャナーでの取り込みとかは、画面が粗くなるからやらない。

——ディティールにこだわると。

矢野　そう、「職人」のこだわりですね。「こだわる物作り」が会社のウリで、腰を据えてますから。がんばりますよ。

「ぽっぷるメイル」ただ今、順調開発中!! P126も併せて見てね!!

ぽっぷるメイルの世界へようこそ！

MAIL ARMS ITEM MONEY

えっ…お礼？
実はあたし

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑯

このコラムが出る頃には、読者の大半は『ジュラシック・パーク』を観たんじゃないかな。評価は、いろいろだろうが、あまり悪口を言うヒトはいないようだ。あえてウィークポイントをあげるとまずバイオテクノロジーの説明が多すぎて、そのトコロのテンポが悪い。『ET』の時のようにそのへんは軽く流してほしかった。それと、子供を主人公チームに配したのはやはり『ET』の時のテクの継承だが、今回は意識しすぎてディズニー映画のホームドラマ風シーンになってしまったのがおしい。だが映画全体は、まったくすごいとしか言いようがない。特に恐竜が出てくれば画面が引き締まりっぱなし、CG技術には、ただ圧倒される。そして、これがゲームになるのだ。セガからは、MD用カートリッジとしてすでに発売されているが、今回の話はCESで観たMCAの3DO版だ。スピルバーグは、この映画を撮影しながらゲーム用シーンも撮影したと言われている。つまりインタラクティブ・エンターテイメントがインタラクティブ・ムービーの理想の形で実現しようとしているのだ。

この分野は、アメリカでは、すでにSEGA-CDで実現されていて、SONYなどによる映像、アニメがメインとなったゲームが市場を形成している。日本では、いまいち反応が鈍いが、これは前回書いたように訴求度の低いマーケットのせいだ。やはりアメリカはエンターテイメントの国だと言うことをツクヅク感じる。ゲームの世界もハリウッド映画の二の舞か。ともかく『ジュラシック・パーク』があの映像そのままにマルチプロセス、マルチエンディングで、インタラクティブに遊べるなんて考えただけで楽しい。まだ実物ができたわけではないのでなんとも言えないが（まだ1年くらいは、かかるみたい）間違いなく新しいゲームの方向を示している。つまりマルチメディアにはマルチユーザーの意味も込められていること忘れなければメジャーへの道も自然に開かれるのだよ。これからのCD-ROMゲームの製作費が億単位になることを考えるとスピルバーグとMCAの行き方は、1つの答えとなる。

最後にまた映画のことだけどラストシーンがきれいなだけというのも、ものたりなかったなあ。この次の恐怖をなんとなくイメージさせるような仕掛けがほしかった。などと考えながら、もう3回も観た。

ATTO ARMS ITEM

平成５年４月８日第３種郵便物認可（ウソ）

NÔKONE PRESS

のーコネ新聞

Vol.6　9月8日 水曜日　1993年（平成5年）

企画・発行
株式会社コンパイル
のーみそコネコネ COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP／MEGADRIVE

第00006号（月刊？）

「GGアレスタⅡ」堂々登場!!

発売を記念して、開発者〝小玉大合体〟氏に直撃インタビュー！

待ちに待った「GGアレスタⅡ」がついに登場するぞ。このコーナーでも何度か紹介したけど、「前評判以上のデキ」と各ゲーム雑誌も絶賛の嵐×２（あらしあらし）…ウソ!? そこで、「GアレⅡ」の企画・デザインを担当した小玉大合体氏にインタビューを試みた。

●今回のテーマは、寄生生物との戦いとなっているけど？

K　いつも敵が鉄の塊（かたまり）では面白くないというわけで、未知の高生命体（寄生生物）との戦いということになりました。もともとこの手のものに興味があったんですけどね。実は取扱説明書には書いてないけど、この寄生生物も侵略兵器で、背後にこれを操（あやつ）る者が存在するんです。このへんについては、今後のお楽しみということで……ムニャムニャ。

●フムフム。見どころというと？

K　後半の５～６面にかけてのクライマックスとボーナスステージ。それとキャラにも注目してほしい。「何だこれは？」という異様なキャラが続々と登場するぞ。またその動きが感動モンで、この点については、名プログラマーTAKINに深く感謝しています。

●武器関係で変わったところは？

K　ボム（G・ストライク）ですね。投下すると、敵、弾などを一掃（いっそう）してくれる兵器で、アレスタシリーズでは、初めてです。

●一番苦労したことは？

K　途中でメガ数（容量）の変更があり、泣く泣く削（けず）りました。

●裏ワザがあれば教えて？

K　ヒミツ／　自分で発見してくれ。ただし攻略法だけ言うと、ザコ敵だからといって手を抜かないことだね。パワーチップ・キャリアの出現は、敵をどのくらいやっつけたかで決まってくるからね。とにかく地道にレベル・アップに専念してほしい。

●次回作はどうなの？

K　そりゃ、教えられんな。乞（こ）うご期待ってこと／

グレートT島のグレートDAYS

GG版「魔導物語Ⅰ」略して「G魔導Ⅰ」これを読めば思わず買いたくなるお話 ～その3～

おーっほっほっほっ／　「G魔導Ⅰ」の企画を手伝っているドクターK美が、またまたお相手をするわよっ。さてさて今月は、G魔導応援隊の声を一部紹介しましょ。

●「魔導物語」が出ると聞いて、とってもうれしかった／　僕の個人的意見としては、メガドラとかで出すよりも、ゲームギアで出るほうが良かったと思います。（福島県・西村徳彦）

K美：そうでしょ、そうでしょ。おほほほほ。

●魔導計画成功おめでとうございます。（呉市・浦野崇志と崇徳高校・数学研究部パソコン班一同）

K美：ありがとう。みんなにヨロシクねっ。

●なぜメガドラでなく、ゲームギアなんですか。納得いきません／　次はぜひともメガドラ版をお願いします。（札幌市・久志本敦志）

K美：それは言わない約束よっ。

●私はハンディゲーム機は好きじゃなーい／（愛知県・永田銃一）

K美：ぢゃ、好きになって♥

●グレートT島さん、ファンです。（大阪府・遊星探査員αイレブン）

K美：T島ちゃんは、予想どおりの大人気。カーバンクルを追い越す日も近い？

というわけで、「G魔導Ⅰ」の応援や続編の要望など、何でもいいから、送ってきてね。住所は下にあるとおりで、「BEメガG魔導応援隊」係までね。それぢゃ、バイバイ／

東京都▶七瀬光流

七瀬ちゃんアルルに、一票っ（笑）／

◀埼玉県 猫神小判

のーなしっぽいカーバンクルがいいわねっ。

イラスト：COMPILE

【のーコネ新聞へハガキを出せ／　いえ、出してください】（株）コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732　広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

OCTOBER

せっかくお友達になれたのにお別れなんて……。またどこかで逢えるといいね。うん、きっと逢えるはず。

蓬莱学園入学案内

Hourai-Prospects Vol.5

監修 遊演体

５回に渡って蓬莱ワールドを紹介してきた「蓬莱学園入学案内」、突然ではありますが今回をもちまして一時お休みとなります。まったくご存じなかった方々にも、この学園の非常識さが少しはわかっていただけたでしょう。さて最終回は……。

学園探訪 その5 文科系クラブはアブナい

理科系クラブは合わなかったようだな？　じゃあ次は文科系だ。

と、いうわけで、ここが文科系クラブ会館。やはり鉄筋コンクリート製のビルで、アイドル研、アニメ研から路上観察学研までの部室がある。公認クラブでは文科系に分類されてるのがいちばん多くて、全部でだいたい60ぐらいかな。

普通のところでは演劇部や華道部や書道部、吹奏学部、美術部……ここらへんは、いちばん平凡だな。弁論部なんかには、有力委員会の幹部も多い。その、弁論部の宿敵が詭弁(きべん)部。今の公安委員長は、この詭弁部の出身だ。

この前の理科系クラブと比べりゃ、まともな活動が多い……ように思えるだろ。しかし、変人は負けず劣らずたくさんいるぞ。奇術部の部室じゃ、しょっちゅう謎の爆発があるし。

え、今、窓の外を人が落ちてったって？　ああ、あれね。この上は哲学研の部室なんだ。自殺の名所なんだよ。ついでに、ハードロック研では、演奏に燃えすぎて本当に焼死するヤツもいるぞ。

説明ばかり聞いてたってわからんだろ。一度体験入部してみな。あたしが紹介しちゃるから。心配すんな、ちゃんとした部だよ。某宗教研みたいに、洗脳されるなんてことはないから。

お、着いた。手芸部だよ。まともな部だろ？　さ、中に入って。

「あ、桐生さん。毎度どうも」

な、あたしは顔が広いから、何も言わなくても用件はわかってくれる。今からあんたは仮部員だ。

なに、ただ裁縫(さいほう)するだけだよ。ちゃんと給料も出るぞ……ま、２週間ほど不眠不休にはなるがな。

「いつもいつも人手不足の時にありがとうございます。では、これがこの方の給料の前払いです」

どうも。まあ学園にもだいぶ慣れただろうし、あたしゃこれで帰るから、あんたはしっかり働いてくれよ！　じゃあな！　ガハハハ。

音楽クラブの活動風景。文科系クラブの中では、比較的まともな部類に入るが、中には歌声だけで建物を倒壊させるコーラス部員も存在するとか。いや恐るべし。

漫画研究会。学園祭前には準備のため修羅場と化す。「10mサイズ同人誌製作」など非常識な活動をする部員も多い。

あなたがつくるMEGA-CD 蓬莱学園

せっかくハガキの量が増えてきたのに残念ながらこのコーナーも最終回。とにかく１枚でも多くご紹介しましょう。

●私の学校では、山岳部の部室はクラブハウスの３Fにあった。そこで山岳部員は、ロープを使って部室まで壁面を登り降りしていた。

（東京都・もりたとおるさん）

――陸上部だったら、棒高跳びで出入りするんでしょうか。

●体育館の天井にバレーボールやバスケットボールがひっかかって取れなくなってました。

（埼玉県・たぐごんさん）

――そうそう。あの天井の骨組。体育館っていうと必ず、あそこにボールがいくつもはさまってました。ああいうボールはいつまでも天井にあるんでしょうかね。

●ゲームに、某セー◯ームー◯もどきのキャラを出してください。

（群馬県・３番前田さん）

学園ものといえば(?)やっぱり階段の手すりですべり降りる！
なんといっても早い

兵庫県・氷狼の聖歌さん

――◯ー◯ー◯ーンですか……著作権の侵害ってヤツになりますからね～（パロディは好きですけど）。

●もしできるならば、学園内にテーマパークを作れないものでしょうか？　校舎を柱にジェットコースターを作ったり、広い校舎だからどこに着くかわからないスリリングなエレベーターがあったり…教室移動用のマシーンに乗ってかっ飛んで行ったり、校舎横のバネで飛んで階段を登らずに窓から飛び込めば、遅刻ギリギリでもセーフになるかもしれない。

（愛媛県・丹生谷ひろみさん）

――おもしろいじゃないですか。蓬莱学園なら、学園祭なんかで実現できるかもしれませんね。

そして今月、黄金生徒証を手にする「ネタ大賞」は、丹生谷さんに決定です。未掲載ハガキの中にも面白いものは多いので、いつかまたご紹介できる機会があることを祈りつつこの辺でお別れとしましょう。さようなら。

蓬莱学園にもっと興味がある人へ

なんと蓬莱学園にはファンクラブが存在します。詳しい事を知りたい場合は、返信用封筒同封の上、
〒228 相模原市上鶴間3498
第２足立ビル４Ｆ
「蓬莱学園ＦＣ事務局」まで

Beepress MD

BEEPで働く人々の息抜きページが早くも最終回！

短い間ご声援ありがとう(!?)。わずか連載2回にして最終回を迎えたBeepressMDは、たいした波乱もなくひっそり幕を閉じる！

【特集】JGML in KAWASAKI

7月30日から3日間。ゲームミュージックバンドと有名バンドが競演するという大胆なイベントJGML（Japan Game Music Live）がクラブチッタ川崎で行われた。

初日出演したのはゲーマデリック、スチャダラパー。そしてゲームアイドルのパフ、司会として戸田誠司&千葉麗子、ゲストに渡辺浩弐という超豪華メンバーがそろった。

ステージ前半はゲーマデリック。インスト曲が多かったということとシャイなGMファンが多かったらしく、やや静かにスタートした。不安な出だしだったが、ステージ間の戸田&千葉、渡辺のゲームトークでリラックスしたのか、後半のスチャダラパーではクラブらしい盛り上がりを見せていた。

最後は全員で「いい湯だな」を歌って終了。来年も素晴らしいバンドが参加してくれることを楽しみにしたいんだけど、そん時はGMファンの人も、もっと盛り上がってくれ!!

戸田さんの司会はなかなか味がある。渡辺さんとも対称的で妙だね。

写真提供：角川書店

ゲーマデリック → スチャダラパー

もっとラップを多くしてもよかったんじゃないかと思ったけど。

ラップもいいけど、MCのほうも面白くてなかなか良かった。

BEメガ何でもドッグレース

今月のお題：君も使ってるか、この言葉!!

	グリム戸塚	前○大王	森崎雄司
～みたいな感じ 例：そのゲームってソニックみたいな感じじゃない？	「……してみたいなみたいな」という名フレーズを言った友だちが、昔いたなあ。 **3**	アートネイチャーのCMで流れている河島英伍の歌はしびれるゾみたいな感じ。 **1**	意識して使わないようにしてるけど、気を抜くと使ってしまったりする。不覚だ。 **4**
～的、～関係 例：僕はセガ関係で、ウケ狙い的なゲームが好きです。	これを連発するのはヘボいので、なるべく使わないようにしてるんですが……。 **1**	イメージキャラは天下のヴェルディ関係とはいえ鍋柄昌宏だしね的な。 **4**	昔からわざとらしく使っていたので、今でもよく使っていたりする。クセかも。 **8**
しゃべれる、食べれる 例：食べれる、着れる、来れる。意味は通じるけどね。	たぶん、日常でよく使っているはずなので、好きも嫌いも、そんなにない。 **5**	でもさ、サッカー選手のCMってみんなボレーシュート。安易に儲けれるよね。 **3**	若手のアナウンサーもよく使っているのを耳にする。まあ、いいんじゃない。 **5**
なんか○○だよね 例：あのさ～、今日、なんか調子悪いんだよね～。	言語を超越した事柄、感動を表現したいとき、この単語が光りかがやくのです。 **10**	ラモスのJリーグカレーのはなんかこう……気持ち悪くもほほえましいけどね。 **10**	"なんか"を付けると、原因不明的な不安感みたいな感じがしていいよね。 **9**
総評	これからはウェットな会話によるコミュニケーションの時代です。私も"オヤジ会話教室"に通おうかな？	早くカラオケで「男はお～おかみ」って歌いたいな。あの曲名知ってるヤツいない？ まあいいけどさ。	そういえば、アルシンドがカツラメーカーと契約したんだよね。ほ～ら、チェルニ～、も1～つチェルニ～。

今月の流行語

まさに悪夢！ まさに正夢かあ～？

解説 編集者のKさんは、ある朝、ライターのA君が編集部に来なくて原稿を落としてしまった夢を見てうなされたのだが、翌日、本当にそうなりそうになって思わずこの言葉を発した。これはおもにA君に対して使うが、他の人が来ない場合にも応用される（ちょっとフィクション）。

ビデオ講座 ボストンCLUBミニ

船木、鈴木など選手の大量離脱によって組長藤原と石川だけになってしまった藤原組。藤原が新日本に、石川がリングスへと参戦したはいいが、もう自主興業は無理なんじゃないかと思っていたが、6月1日見事に後楽園ホールで復活した。

といっても、試合数は4＋1試合と少ない。試合の内容も悪くはないのだが、やはり日本人選手が少ないことは致命的な問題だろう。しかし、この興業は久々の自主興業ということで注目度も高かったが、藤原と神取忍のスパーリングこそファンがもっとも見たかったのではないか。

神取は女子レスラーとはいえ、元全日本柔道チャンピオンの肩書き通り、関節技の使い手としてかなり有名だ。そんな神取が、やはり関節技の鬼である藤原をキメることができるのか？ 結果的には体重や体力の差もあって1度もキメることはできなかったわけだが、こんなに楽しそうな神取は初めて見たぞ。

●プロフェッショナルレスリング藤原
藤原VS神取 関節地獄教室

藤原vs神取（スパーリング）
J.フリンvsD.バット
石川vsC.グレコ
B.ベイルvsM.アシュフォード
藤原vsJ.マレンコ

何でもベスト5☆

俺に似てる人ベスト5 by戸塚

1. オッくん（鈦ドン）
2. 大越（ダイエーホークス）
3. バナナ持ってる人（ジオスCM）
4. 元気ない人（パナソニック乾電池CM）
5. 飯田（ヤクルトスワローズ）

世界には、自分そっくりの人が3人いると言われています。しかし、俺はここ1年以内で、5人以上のそっくりさんを確認してしまいました。気持ち悪いけど、時代は俺向きってて感じですかね。うそ。（戸塚）

日記でポン!!

真夏のもんのすごい熱い日に引っ越しをした。熱くて、汗が30リットル出た。しかたないので、ビールを飲んだ。すんげーうめー。まだ荷物が少ないからいいものの、多かったら鼻血を出してうんこして死んだぞこりゃな。海岸の街から東京都心へと移住したので、ちょっと心理的にはわびしくなった。人ゴミごたごたは嫌いだ。北海道と沼津と新潟の粟島と佐渡に行きたい、と新居で考える。何するでもなくぼーっとしたい。クーラーが少し冷えすぎだ。明日はこのあたりを爆走して探検だ。映画も見たいな。眠くなった。寝る。（作山軍曹）

ジャムおじさんの熱筆連載!!

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

TEXT by ジャムおじさん

いまひとつカラっとしなかった今年の夏。ゲーム市場も例年に比べて冷夏だったが、メガドライブはタイトルも充実し、意外なほど元気だった。この勢いを秋にもつなげたいね。

僕のクラスには、メガドライブユーザーは３人しかいません。普及台数から言えば当然かもしれませんが、ＣＭやスポンサーをガンガンやってるわりには、メガドライブそのものの認知度は低すぎるように思います。ジャムおじさんはどう思いますか？（滋賀県・高松秀平）

ゲーム=ファミコンのイメージは大きい

８月５日、東証２部に上場したタイトー株に初値901万円というＮＴＴをしのぐ史上最高値がついた。業界３位の大手業務用メーカーとはいえ、コンシューマーでのタイトーしか知らない人にはちょっと意外に思うかもしれない。不況知らずの業界、あるいは任天堂、セガの実績のイメージがこの株価の要因の１つになっているようだ。

さて、本題に入ろう。確かにキミの指摘（してき）のように、一般にメガドラやゲーム業界に対するの認識はそれほど高くはないようだ。そこで今回は、ジャムおじさんの知り合いのごく普通のＯＬ２人にメガドライブに関して意識調査をしてみた。どの程度認知され、スーパーファミコンと区別されているのだろうか。注目してみてくれ。

OLによるメガドライブのイメージ考察

ジャム「メガドライブって知っているかな？」

Ａさん「ええ、知ってますよ。セガとかいう最近急成長している企業が発売しているファミコンでしょ。うちの弟がほしいとか言ってたみたいですけど」

ジャム「ファミコンじゃないんだけど、まあいいか。で、メガドライブってどんなソフトが遊べるかは知ってる？」

Ａさん「うーん……。ちょっと思いつかないかな……」

ジャム「……『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』って聞いたことない？」

Ｂさん「ああ、たしかＴＶのＣＭで見たような気がする。なかなか可愛らしい感じですよね」

ジャム「実際に遊んでみたことはないかな？」

Ｂさん「ないない。私の彼とかはファミコンのほうが好きだから、たまにいっしょにやるんですけど、全部スーパーファミコンです。メガドライブってたしか、近くのおもちゃ屋に売っていないとか言ってましたよ」

ジャム「うーん、そうかもしれないねえ。あと『ぷよぷよ』っていうパズルゲームはやったことないかな？」

Ｂさん「あっ、あの赤とか青とかのプニプニしたやつですか。あれだったらゲームセンターで何回か遊んだことはあるけど、結構女の子でも遊べるし、面白いですよね。」

Ａさん「私もやったことあるけど、それってもしかしてメガドライブのソフトなんですか？　そうだとすると買ってみたい気もする……」

ジャム「やっと興味を示してくれたね。『ぷよぷよ』はメガドライブの中でも、コンスタントに売れているゲームなんだよ」

Ｂさん「そうだとすると、メガドライブって子供達に人気があるんじゃないですか？」

ジャム「いや、スーパーファミコンに比べるとまだまだこれからなんだよね。そういった意味で最後に聞きたいんだけど、どうやったらメガドライブの人気がスーパーファミコンなみになると思う？」

Ａさん「やっぱり友達と共通の話題になるかどうかでしょうね。だって１人で遊んでもゲームって面白くないですもん。ファッションとかと同じようにブームを作る仕掛けを考えていくことが大切なんじゃないかな」

Ｂさん「私はどちらかと言うと、彼氏に影響されちゃうかな。メガドライブにどんなソフトがあるのは知らないけど、要するに１本でもいいから絶対にやりたいと思わせるソフトを揃（そろ）えることなんじゃないですか。女の子にも受け入れられないとね」

ジャム「いやはや、貴重な時間をどうもありがとう」

ほしいソフトが手軽に入手できる状況を

さほどゲームに関心のない人の反応はこれが一般的なものだろう。あるゲーム総合誌の読者のメガドライブ保有率は30％だという。つまり雑誌を買って毎号読んでいるような人達の中ではメガドライブの認知度はけっして低くはないんだ。これをさらに広げるためには全国をカバーする営業戦略やマメな再販計画などを再検討する必要があるのではないだろうか。

ＯＬたちにかかれば、メガドライブの大ヒット作である「ソニック」「ぷよぷよ」もかたなし。でもＵＦＯキャッチャーのソニック人形は持っていたりする。彼女達にとってはゲーム＝ファミコンなわけで、最新のゲームとか流行りのゲームとか関係ないみたい。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキの方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。べつに難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをどんどん送ってきてくれ！

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク(株)
ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部
「教えてジャム」係まで。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳、アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。この夏休みはヨーロッパ旅行に出かけゴージャスなバカンスを楽しんだ。しかし財布はすっかり軽くなって、仕事しなきゃ！

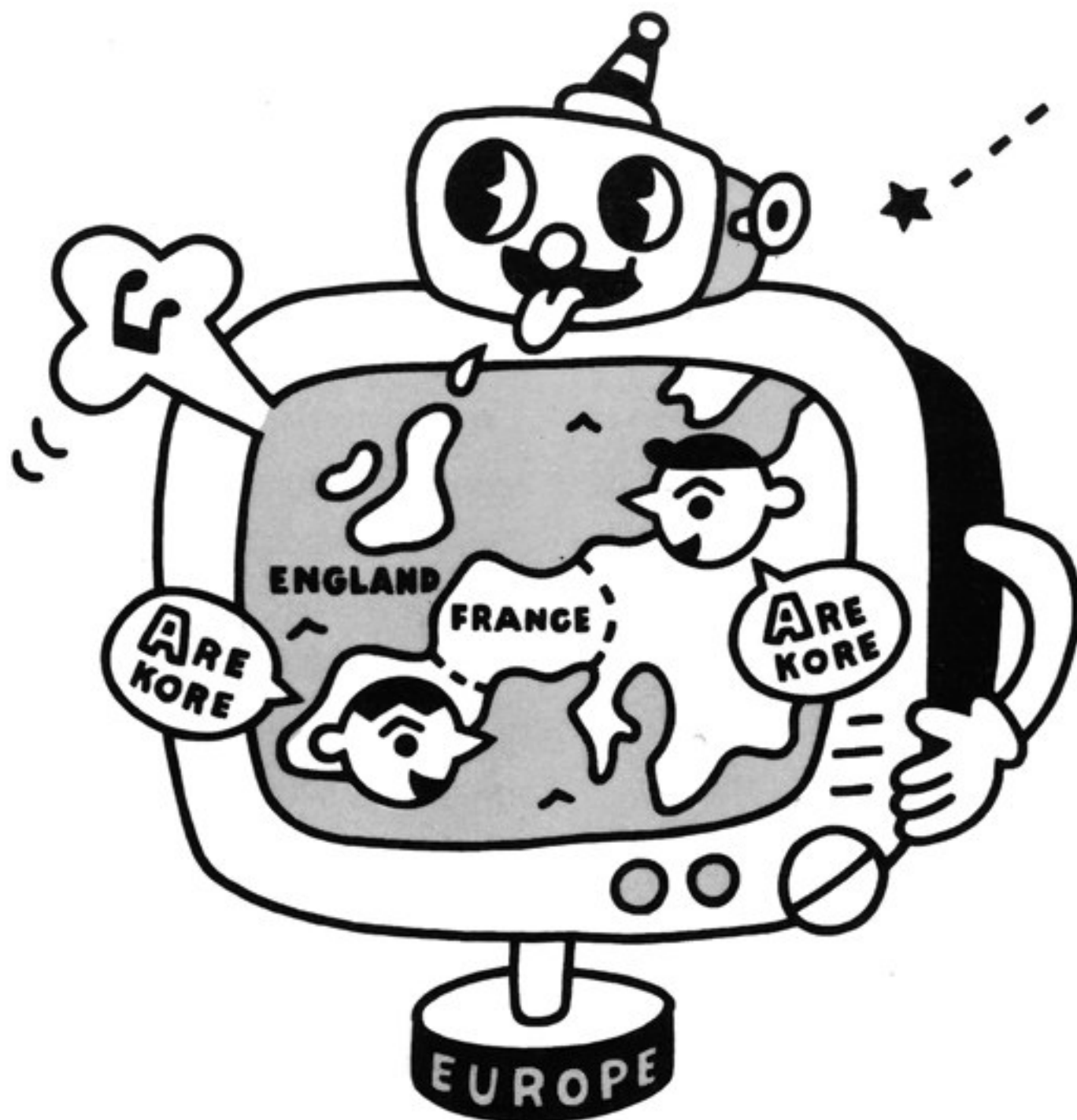
くぎづけゲーム体験記

EX.16 アメリカ人が見たヨーロッパのMD事情

この間、再び海外旅行をしてきた。だけど今回の旅行は仕事じゃなく、完璧に遊び……のつもりだったけど、せっかくヨーロッパに行くのなら、ちょっと取材もした方がいいと思ってフランスとイギリスのセガ状況をじっくりと見てきたので、今月のコラムはそのレポートである。

日本とヨーロッパ市場との一番大きな違いはゲーム機の種類である。ヨーロッパでは8ビットマシンがまだ大活躍(かつやく)していて、メガドラ、MEGA-CD、G.G.に加えて、セガのマスターシステム用ソフトが目立った。特にメガドライブ用のソフトは全部黒いパッケージなのに対し、マスターシステムのソフトは白いパッケージだから、この2種類をきれいに並べている店の展示場はなかなかカッコいい。マスターシステムで一番人気があるソフトはなんと「スター・ウォーズ」である。でも、セガのソフトの中で今一番人気があるというか、話題になっているゲームは「ナイトトラップ」だった。前々回のこのコラムでも説明したけれど、このゲームは女性のランジェリー姿が出てくることから子供が遊ぶテレビゲームとして好ましくないと、対象年齢の表示を入れて、子供には売らない動きがヨーロッパでは強まっている。で、イギリスではこのソフトを15歳未満だと買うことができないと言われてるけど、別に店が子供に売っても、子供が買っても罰せられるわけじゃないから、MEGA-CDユーザーはみんな買いたがっているようだ。ある店の店員さんは「とにかく『ナイト・トラップ』は出荷されたとたん、売り切れになってしまう」と言っていた。じゃあ評価が高いのかと言えば、イギリスのとあるセガ専門誌には「ゲーム自体は面白くないし、ランジェリー姉さんもたいしたことないのによく売れている」と書いてあった。また別の本には「ゲームシステムは斬新(ざんしん)だけど、簡単過ぎる」という批評が出ていた。評価はいろいろと分かれているようだけど、日本ではどう受け取られるかと楽しみにしている。

人気ソフトの話を続けると、サッカー類のゲームも売れている。ヨーロピアンサッカーのメッカ、イギリスでは、サッカーゲームがかなりの注目を集めていて、マスターシステムやメガドライブ用のソフトがたくさん発売されている。

ビックリしたのは、どの店に行っても輸入版の「Jリーグ　プロストライカー」が置いてあったこと。サッカーの歴史が長いイギリスでは、はるか彼方にあるオリエンタルな国で新しくサッカーリーグができたことを不思議がっているみたい。おまけにゲリー・リネカーはイギリスでも有名な選手なので、彼がJリーグにやってきて名古屋のグランパスエイトで所属しているのはどのイギリス人サッカーファンでも知っている。だからプロストライカーは読めない日本語だらけのゲームなのに人気になっている。例の専門誌には紹介記事に「日本語はいいから、リネカーのチームはどれか教えてよ！」と皮肉っぽい口調で書いてあった。

ところで、ヨーロッパは必ずしも（アメリカ）英語が通じるとは限らない。イギリスの英語は若干アメリカと違うし、フランスは、英語が通じるところもあったけど、ほとんどダメだ（特に地方）。フランスのセガ雑誌を買おうと思って、モンテカルロからニース（両方とも南フランスにある）に行った時、キオスクでゲーム誌を見つけた。店員に思い切ってフランス語で値段を聞くと、いくらか教えてくれたが、何を言っているかわからない。なにせ、フランス人は、70が60+10［soixante-dix］、80が20×4［quatre-vingts］、90が20×4+10［quatre-vingt-dix］などとすごくめんどくさい言い方をするのを好むのだ。それで、仕方がないから、高額の100フラン（約2千円）を出して、お釣りをもらい、一件落着となった。雑誌の記事は読めないけど（仏語が読めない）、幸いにも、他のゲーム誌と同じく、写真が多くて、ゲームのタイトルは全部英語で書いてあるから、どんな内容なのか想像することができた。フランスで人気になっているゲームは「ミュータントリーグ・フットボール」と日本名「ベアナックル」の「ストリート・オブ・レイジ」。ベアナックルは前からプレイしてるけど、ミュータントリーグは面白そうで、日本での発売が待ちきれない。

帰りの飛行機ではその日の日本の新聞が読めるのだから、ゲームソフトも全世界同時発売のタイトルが増えてほしいものだ。

はみだしアルシャーク情報局

アフレコレポート

サンドストーム第1弾ソフト「アルシャーク」のアフレコが行われたぞ。ゲーム紹介のほうはP125を見てくれ。

一発で決まったぞ!!

サンドストームの3人娘、パフの田畑奈穂美ちゃんが、ショーコ・ペンローズ役に挑戦しているMEGA-CDの大作RPG「アルシャーク」のアフレコが、去る8月9日、新宿にあるスタジオ・タバックで行われたぞ。

この日、スタジオに集まったキャストは、囲みで紹介している方方以外にもデューク・ギーデル役に小杉十郎太さん、ルシア・アスマーンに井上喜久子さん、マモン・ペンローズに沢木郁也さん、ガドモス・バイデンに飯塚昭三さん、ララウェル・ドリアンに高島雅羅さん、ノベル・サリバンに関俊彦さん、ジャグマ・ドリアンに大塚明夫さんなど、実力派が総集結。原作の飯淳さん、キャラクターデザインの木村昭宏さんも収録に立ち会い、順調かつなごやかに終了。アフレコ終了後、『クレヨンしんちゃん』で有名な矢島晶子さんから、サインをもらって、舞い上がってしまったサンドストームスタッフもいたみたいだぞ。

ショーコ・ペンローズ

田畑　奈穂美

昔から声優を目指していたんですが、ベテランの方に囲まれて緊張しちゃいました。

シオン・アスマーン

緑川　光

パソコン持っている友達に「アルシャーク」といったらすごいと言われた。名作なんだね。

スクラップ・ジョー

銀河　万丈

緊張間の高いドラマの中でほっとするような役柄だと思う。うまく演じたいね。

ヴェルダ・ミュレッツ

鶴　ひろみ

私ってなぜか、こういう女戦士ぽい役が、多いんですけど、ガンバリます。

カル

矢島　晶子

今回は人間じゃなくて、ロボット役なので、しゃべり方が難しいですね。

もちろんパフも活躍♥♥

今回、声優をやってるのは奈穂美ちゃんだけだけど、3人そろってイメージソングを歌っているぞ。またBEメガに登場するかもしれないのでよろしく。

オリジナルサウンドトラックCDも出るぞ!!

11月に発売になるゲーム本体に先立ち、10月1日、サンドストームレーベルから「アルシャーク」のオリジナルサントラCDが発売される。作曲、編曲、演奏は佐藤天平。ゲストに湯川トーベン、向山テツ、柳沢二三男をむかえて本気でロックしてる期待作だぞ。また、ジャケットは、ライトスタッフの木村明広の書き下ろし。コレクターズアイテムってところかな。

10月1日発売。POCH 2208 2,800円(税込み)。全18曲収録予定

最先端大好き人間御用達ページ!!　阿木二百

マルチメディア宣言!

第19回 メガはメガでも5分に1……

メガバイト、メガビット、メガドラ(?)。世の中にメガは数々あれど、それらの真の意味をキミたちは知っているか?　ご好評にお応えしてお送りする基礎知識シリーズ。今回はデータとメモリの容量単位について解説しよう。

一口にCD-ROMは大容量と言うけれど…

最近みんなの注目度No.1のCD-ROM。なぜそうなのか?　と言えば、やはり大容量でデカキャラに割り当てるデータが多くとれるとか、ゲームのシーンの数が多くできるとか、あるいはデジタルビデオで臨場感(りんじょうかん)あふれる動画再生ができるとか、いろいろあるよね。反面、スピード的な問題があるって話は、これまでにもしてきたけれど、それでも約540MB(メガバイト)という容量は十分に魅力的なのだ。しかし、このMBって単位が実際にどのくらいの情報量を示しているかってことになると、いま1つわからんという人も多いのではないだろうか。

情報のカケラ=ビット

そもそも、情報量の単位の基本はビット(bit)というものだ。英語で〝a bit of〜〟と言えば「ほんの少しの〜」という意味であることからもわかるように、これは「ちょっとしたカケラ」てなことを表わす言葉。つまり、情報の世界で1ビットと言えば、データのカケラだと思えばよい。

どのくらいのカケラかと言うと、これはもう、旗が「立っているか」、「いないか」、という2つに1つの状態しか表わすことのできないような情報量だ。電気のスイッチが「On」か「Off」かということでもいい。

コンピュータの世界では、便宜(べんぎ)的に「On」を〝1〟、「Off」を〝0〟にたとえるけれど、実はこの1とか0にはそれ自体何の意味もない。ただ「状態が違う」ことを示しているだけなんだ。

で、旗が「On」か「Off」かを示せるくらいで、いったい何ができるんだと思うだろう。ところがどっこい、「トン」と「ツー」の組み合わせを使って複雑な電文を送ってしまうモールス信号の例でもわかるように、この2つに1つの状態しか表わすことのできないビットでも、いくつか集まれば複雑な事象の区別ができるようになるという寸法だぁ。

1ビットは2通りの区別だから、たとえば2ビットだと2×2の4通り、3ビットならそのまた2倍で8通り。8ビットだと2×2×2×2×2×2×2×2てぇことは、何と256通りの区別ができるようになる。ちなみに、256個のものが区別できれば、アルファベットの大文字、小文字、0〜9の数字、その他の記号を含めて英語圏で使われる文字のすべてに番号をふってコード化できる。そこでコンピュータの内部ではこの8ビットという情報量を基本にして英字を扱うことにした。ここに、英字ならば8ビットで1文字を表わすという「決まり事」が生まれたのであ〜る。

バイト探しは8ビット

そして話はバイトに移る。「バイト探しは8ビット」とは、何のことやらわからないが、実際にもこれにはまったく根拠(こんきょ)がない。と言うのも、いつからか8ビットを1バイトと呼ぶ「約束事」ができてしまったのだ。ともかく8ビットは1バイトなの、ということで納得してもらうしかない。

ま、8ビットあれば英字が表わせるということと無関係ではなく、それを1バイトということにすれば1文字=1バイトになって都合がいい、てなことなのだろう。おかげで、アルファベットのように1バイトの情報量で扱える文字のことを1バイト文字と呼ぶ習慣も生まれてしまった(日本語や中国語は漢字の数がやたらと多いので2バイト文字と呼ばれる。2バイトは65536通りのものが区別できる情報量だ(計算してみてね。)。逆に言えば、同じ容量の場合漢字は英字の半分の字数しか入らないことになる)。

キロは千でなく、メガは百万でない

そこで、いよいよMB(メガバイト)の話だが、そのまえにKB(キロバイト)にも触れておく必要があろう。MBの子分のような存在だ。キロは普通1kg=100gという関係でもわかるように千倍を表わすが、情報の世界では1024倍なのだ(やはり8の倍数にしたかったのだろう)。メガも通常はキロの1000倍だから百万倍のはずが、1024Kつまり1048576倍を表わしている。CD-ROM1枚の540MBという容量は、だから566231040バイト、つまり日本字で283115520文字分ということ。400字詰めの原稿用紙で約707789枚分という途方もないデータを飲み込めるってわけなんだ。

メガバイトとメガビットの違いにご用心

ところで、家庭用ゲームマシン用の大容量カートリッジが現われたころ、「2メガの大容量」とか書かれていて阿木も驚いたもんだったが、これがよく見ると「2メガビット」。てぇことは、8で割って0.25メガバイト。さらにキロバイトに直すと0.25×1024=256キロバイトってなわけで、なあ〜んだパソコンで使われてる2HDフロッピーディスクの5分の1程度の容量なのであった。

最近のコンピュータの世界では名刺サイズのICカードで16メガバイトなんてバケモノもあるし、まあメガドラでも正直正銘(しょうめい)の「2メガバイトカートリッジ」製品だって技術的には十分可能だろう。でも価格的にCD-ROMに負けるので、まあ日の目を見ることはないってことなのだ。

ノートパソコン用の4Mバイト RAMカード。ちなみに26,000円だ。

CD-ROMは540Mバイトの容量を持つ。文字で換算すると1年間分の新聞記事になる。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
9月発売予定のソフト							
ガンスター ヒーローズ	10日	6,800円	セガ	ACT	8M		
ミュータントリーグ・フットボール	10日	8,900円	EAビクター	ACT	8M	PASS	
信長の野望・全国版	15日	8,800円	光栄	SLG	4M	○	マウス
ガントレット	17日	7,800円	テンゲン	A・RPG	8M	PASS	タップ
マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～	23日	6,800円	セガ	ACT	8M	PASS	
ジョーダン VS バード ONE on ONE	24日	8,900円	EAビクター	SPT	4M		
ストリートファイターIIダッシュプラス	28日	9,800円	カプコン	ACT	24M		6B
WONDER LIBRARY	未定	9,900円	日本ビクター	ETC			
10月発売予定のソフト							
シャイニング・フォースII	1日	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
ペブルビーチの波涛	8日	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
コラムスIII	15日	6,800円	セガ	PUZ	4M		タップ
キング・オブ・ザ・モンスターズ	15日	8,800円	セガ	ACT	8M		
タイムドミネーター	下旬	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
11月発売予定のソフト							
★ テクモスーパーボウル	26日	8,900円	テクモ	SPT	8M		
バトルマニア大吟醸	下旬	7,800円	ビック東海	SHT	8M		6B
★ アラジン	未定	7,800円	セガ	ACT	16M		
パーティークイズ MEGA Q	未定	6,800円	セガ	QIZ	8M		タップ
幽☆遊☆白書外伝	未定	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
COOL SPOT	未定	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
★ T.M.N.T.～トーナメントファイターズ～	未定	未定	コナミ	ACT	16M		
ダイナブラザーズ2	未定	未定	CRI	SLG	16M	PASS	
MiG-29	未定	未定	テンゲン	SLG	8M		6B
デビスカップ	未定	未定	テンゲン	SPT	8M		6B
ロードライアット	今秋	未定	テンゲン	RAC	未定		
12月以降発売予定のソフト							
ジャングルストライク	17日	8,900円	EAビクター	SHT	16M		
魔天の創滅	下旬	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
ファンタシースターIV	未定	8,800円	セガ	RPG	24M	○	
★ 遥かなるオーガスタ	未定	8,800円	セガ	SPT	未定	○	
★ リーサルエンフォーサーズ	未定	9,800円	コナミ	SHT	16M		銃同梱
★ ソニック・スピンボール	未定	未定	セガ	PIN&ACT	未定		
レースドライビン	未定	未定	テンゲン	RAC	4M		
★ オーサムポッサム	年末	未定	テンゲン	ACT	16M		
ブギウギボーリング	年末	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
バンパイア キラー	1月	7,800円	コナミ	ACT	8M		
★ 信長の野望・覇王伝	今冬	未定	光栄	SLG	未定		
★ エアーマネジメントII～航空王をめざせ	今冬	未定	光栄	SLG	未定		
発売日未定のソフト							
アリズ・ボクシング	未定	8,000円	ヴァージンゲーム	SPT	8M	PASS	
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
ゼノン2	未定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
パノラマコットン	未定	未定	サクセス	SHT	16M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
雀皇登龍門	未定	6,800円	セガ	TAB	8M	○	マウス
メタルファング	未定	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M		
★ マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ（開発）	ACT	16M		
★ レミングス2	未定	未定	サンソフト	PUZ	未定		
★ フラッシュバック	未定	未定	サンソフト	ACT	未定		
エアロ・ザ・アクロバット	未定	未定	サンソフト	ACT	8M		
モンスターワールドIV（仮）	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
シャイニング・ローグ（仮）	未定	未定	セガ	未定	未定		
スペースファンキーB.O.B	未定	未定	EAビクター	ACT	8M	PASS	
ジェネラル・カオス（仮）	未定	未定	EAビクター	ACT	8M		
テクノ・クラッシュ（仮）	未定	未定	EAビクター	ACT	8M		
NORMY（仮）	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	未定		
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッド・フロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
V.R.（バーチャレーシング）	未定	未定	セガ	RAC	16M		6B
ベアナックルIII	未定	未定	セガ	ACT	未定		
ポピュラスII	未定	未定	ヴァージンゲーム	SLG	8M	PASS	
マルチ野球（仮）	未定	未定	セガ	SPT	未定		タップ
デビルバスター（仮）	未定	未定	シムス	ACT	8M		6B
洗脳ゲームTEKI・PAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン	PUZ	2M		
ローリングサンダー 3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
F1（仮）	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		
ジェームスポンド III	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月発売予定のソフト					
ウイニングポスト	17日	9,800円	光栄	SLG	
サンダーホーク	17日	7,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
笑ゥせぇるすまん	17日	7,800円	セガ	ADV	マウス
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	23日	8,800円	セガ	ACT	
モンキー・アイランド	23日	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	24日	9,800円	光栄	SLG	
10月発売予定のソフト					
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	19日	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
Vay～流星の鎧～	22日	7,800円	シムス	RPG	
アルスラーン戦記	29日	7,800円	セガ	SLG	
リーサルエンフォーサーズ	29日	9,800円	コナミ	SHT	銃同梱
F1サーカスCD	下旬	8,800円	日本物産	RAC	
11月発売予定のソフト					
マイト アンド マジックIII	未定	6,800円	CRI	RPG	
☆ ザ サード ワールド ウォー	未定	7,800円	マイクロネット	SLG	
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	6,800円	セガ	SLG	
ナイトトラップ	未定	8,800円	セガ	ADV	(2枚組)
アルシャーク	未定	8,800円	サンドストーム(ポリドール)	RPG	
12月以降発売予定のソフト					
戦国伝承	17日	未定	サミー工業	ACT	
夢見館の物語	未定	7,800円	セガ	ADV	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6B
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
★ うる星やつら	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
真・女神転生	未定	7,800円	シムス	RPG	6B・マウス
★ サイキックディテクティヴシリーズvol.4 オルゴール	未定	未定	データウエスト	VCS	
ノスタルジアII PRESENCE	来春	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
発売日未定のソフト					
DUNE	未定	7,800円	ヴァージンゲーム	ADV	
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ	SLG	
アフター ハルマゲドン	未定	未定	セガ	RPG	
ロードス島戦記	未定	未定	セガ	RPG	
AX101（仮）	未定	未定	セガ	SHT	
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ	SLG	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
蓬莱（ほうらい）学園	未定	未定	セガ	RPG	
☆ バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ2（仮）	未定	未定	コンパイル	SHT	
ぽっぷるメイル	未定	未定	セガ・ファルコム	A・RPG	
イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG	
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG	
スーパー大戦略3（仮）	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ・ファルコム	A・RPG	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
ハイムドール	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトルが変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
10月発売予定のソフト							
GGアレスタ2	1日	3,800円	セガ	SHT	2M		
11月発売予定のソフト							
ソニック＆テイルス	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
魔導物語Ⅰ 3つの魔導球	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
妖逢伝ひすい丸ー梵天の剣ー	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
フェイスボール2000	未定	4,500円	リバーヒルソフト	SHT	2M		通信2P
12月以降発売予定のソフト							
対戦麻雀・好牌Ⅱ	未定	3,800円	セガ	TAB	4M		通信2P
☆ドナルドダックの4つの秘宝	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
★なぞぷよ2	未定	未定	セガ	PUZ	未定		
発売日未定のソフト							
アラジン	未定	3,800円	セガ	ACT	未定		
★女神転生外伝〜ラストバイブル〜	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
★マクドナルド（仮）	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
★ソニックドリフト（仮）	未定	未定	セガ	RAC	未定		通信2P
バトルトード	未定	未定	セガ	ACT	未定		
スクラッチゴルフ（仮）	未定	未定	シムス	SPT	2M		通信2P
☆リディック・ボウ・ボクシング	未定	未定	マイクロネット	SPT	未定		通信2P

BEメガ編集部チェーック!!

話題の大作の発売や、新作タイトルも大量に発表されて活気づいているメガドラだけど、この間の任天堂初心会で飛び出した山内社長の64ビット新ハード構想に、セガが今後どう対応していくか、みんなもちょっと気になるんじゃないかな？ 当分は両社の動向に目が離せないかもしれないね。ま、それはさておき、今月は残念ながらサン電子の「ブラスターマスター」が予定から消えている。でも、某社からは今人気の某キャラゲーが出るとの噂も出ているぞ。要チェックだ！
【セガ再販予定】……9月23日：MD「ぷよぷよ」「エコー・ザ・ドルフィン」、GG「シャイニング・フォース外伝Ⅱ」、9月末：MD「ベアナックルⅡ」「Jリーグプロストライカー」、GG「好牌」「ソニック2」

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス
最近絶好調のMEGA-CDで、今度はソニックが登場!! まだ公開していない楽しいフィーチャーもいろいろあるんだよ、フフフ……。それは買ってのお楽しみ。CDのない人にもトレジャーの超強力2連発があるから、今月は充実してるネ。まさに実りの秋!! （竹崎）

カプコン
お待たせしました！（毎月言ってるような気がするなぁ……）いよいよ今月発売の「ストリートファイターⅡダッシュプラス」。ダッシュモード、エキサイティングモード、そしてグループバトル！
また新しい楽しみ方ができるのだ。指折り数えて待っててちょうだい！

ゲームアーツ
「シルフィード」発売から1カ月ほどたちました。なかなか買えなかった人も、そろそろ手に入ったかな＆エンディングは見れたかな？ さて、次の新作情報です。ADVとだけ発表されていた次作は、なんとMEGA-CDで「うる星やつら」です！ しゃべる、動く。お楽しみに！

光栄
最新刊『爆笑三國志4』は、武将の最期のシーン特集や、水鏡先生が各君主を家庭訪問して採点するなど、ファン必見の本です。さらに、『TVヒーローに挑む悪の秘密結社の謎』では、どうして何度も同じパターンで戦うのか？や、資金源は？ など積年の謎が解明されます！

テクモ
FC版で好評だった「テクモスーパーボウル」がついにMD版で登場！ NFL公認だからこそできる全28チーム及び選手の実名登録は、スーパーボウルならではのもの。テンポのいい試合運びと迫力のシネマディスプはモノホン以上の臨場感です。期待してね、のテクモ片野

ヴァージンゲーム
はじめは夏らしくない夏が続きましたが、何とか夏らしい日もありましたね。CSGのショーは、東京、大阪、名古屋に出展しますから、ぜひとも見に来てくださいね。11月にはようやく「クールスポット」を発売することができそうです。スポットの活躍をお楽しみに！（カサ）

サミー工業
ちわッス！ 2カ月ぶりッス。8月号の誌面ジャックでは、たくさんのご意見をいただきまして感激ッス。だから、今回ハガキをくれたみなさん全員にイラスト集をあげることにしました。発送はちょっと遅くなりますので、待っててください。「戦国伝承」も好調ッス！（たけちん）

サンドストーム
遅くなりましたが、MEGA-CD「アルシャーク」の発売が11月に決定しました！ 待たせてすんません。声優陣もパフの田畑奈穂美やクレヨンしんちゃんの矢島晶子さん、大塚明夫さんや銀河万丈さん、緑川光さんと超豪華！ 10月1日にはオリジナルサントラも発売されます。

シムス
ごめんなさい。先月号でお知らせした「Vay〜流星の鎧〜」の発売日が10月22日に変更になりました。ぜひ買ってくださいね。MEGA-CD版の「真・女神転生」は予定どおり12月に発売ができそうです。今後情報をバンバン流しますので、期待しててください。 （八木）

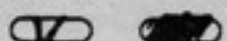
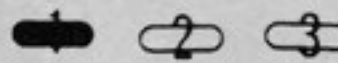
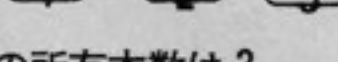
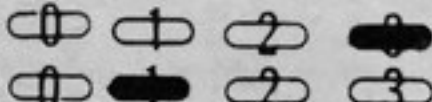
ナムコ
延び延びになっています「ローリングサンダー3」ですが、10月に海外での販売が決定しました。
……でも、日本での発売はもう少し先送りになりそうです。もうちょっと待ってね。 （ぱいん）

日本物産
今年は夏がくる前に秋が来てしまった。ゲーム市場も冷え込んでおり、ボクのフトコロも例年どおり風通しがよい。「F1サーカスCD」をいっぱい売って、きたるべき冬を暖かく迎えたいものです。えっ、『月P』と同じこと書いてるって？ 気のせいだよ！ （みうみう）

ビック東海
うぃーっす！ 消防車どぇーす。海だ、山だーっなんて言っても、「大吟醸」チームは、今が追い込みのモナカ？ いーえ最中です。醤油飴をほおばりながら、ゴール目指してマニやんファンの期待に応えられるよう、日夜努力暴走中。PS「タイムドミネーター」もヨロシク。

ポニーキャニオン
さて、いよいよAD & D®「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」の発売が間近になりました。発売日は10月29日です。もうほとんど完成していますが、プレイした人の感想は一様に「怖くて下の階に降りられない」とのことでした。君もぜひ、この3Dダンジョンを体験しよう！

メサイヤ
堪えてこそ輝しき明日の訪れ。「よし爆破しろ」。……どうも最近良心回路の調子が悪いので、OSをバージョンアップしたところ、自家中毒症状が現れ始め、特定波長域の電波と干渉して、皮肉ノイズが頻出するようになってしまった……。「次は誰だ」、げに恐ろしきは内なる声。

【メーカー伝言板募集中！】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。
ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

❶ 性別　①男性　②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業
①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※❹ MDソフトの所有本数は？

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）
①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤マル勝メガドライブ　⑥電撃メガドライブ　⑦メガドライブFAN　⑧Theスーパーファミコン　⑨電撃スーパーファミコン　⑩月刊PCエンジン　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬ゲーム遊　⑭その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つまで下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④THE SCENE OF J LEAGUE
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥BEメガCM探偵団
⑦BE MEGA GENESES INFORMATION
⑧NEWS&INFORMATION
⑨HEART BEAT INTERVIEW　菅野美穂
⑩BE MEGA AM NETWORK
⑪特報　アラジン
⑫特報　うる星やつら
⑬特報　ラングリッサー2
⑭速報　オルゴール
⑮特報　ロードス島戦記
⑯続報　バーチャレーシングEXPRESS
⑰特報　T.M.N.T.
⑱特報　オーサムポッサム
⑲速報　ファンタシースターⅣ
⑳新作スクランブル
㉑BEEPLE LAND
㉒ソニック通信
㉓TREASURE FACTORY
㉔サードパーティーやりたい放題
㉕コナミのおへや
㉖セガファルコム通信
㉗のーコネ新聞
㉘蓬莱学園入学案内
㉙Beepress MD
㉚亀の甲より年の功
㉛くぎづけ！　ゲーム体験記
㉜マルチメディア宣言
㉝ガントレット
㉞バンパイアキラー
㉟ダイナブラザーズ2
㊱パノラマコットン
㊲信長の野望・全国版
㊳タイムドミネーター
㊴ジョーダンvsバード
㊵ミュータントリーグ・フットボール
㊶MiG-29
㊷特集　TREASURE FACTORY SPECIAL
㊸ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
㊹サンダーホーク
㊺真・女神転生
㊻ウイニングポスト
㊼リーサルエンフォーサーズ
㊽アルシャーク
㊾ぽっぷるメイル
㊿マイト＆マジックIII
51シャイニングフォースII
52実録!!　麻雀大会
53BEEP！GAMEGEAR
54BEメガ裏技リーグ
55OH！　NEOGEO
56とじこみ付録SPECIAL　ストIIダッシュプラス

❽ 8月に発売されたパイオニアのレーザーアクティブについてお聞きします（1つだけ）。
①すでに購入した
②購入することを決めている
③購入を決めてはいないがハードには興味がある
④購入を決めてはいないがソフトには興味がある
⑤ソフトタイトルが充実すれば購入する
⑥ハードの機能が充実すれば購入する
⑦価格が下がれば購入する
⑧どちらかといえば普通のLDプレイヤーを買いたい
⑨まったく興味がない
⑩レーザーアクティブを知らない

❾ あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)。
①メガドライブ
②MEGA-CD
③メガドライブ2
④MEGA-CD 2
⑤TERADRIVE
⑥WONDERMEGA
⑦WONDERMEGA RG-M2
⑧レーザーアクティブ
⑨ゲームギア
⑩ファミコン
⑪スーパーファミコン
⑫ゲームボーイ
⑬PCエンジン
⑭PCエンジンDUO、DUO-R
⑮FM TOWNS　マーティー
⑯NEOGEO
⑰その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか(下から3つまで選んで答えてください)。
①アイ・オブ・ザ・ビホルダー
②アフターハルマゲドン
③アラジン
④アリズ・ボクシング
⑤アルシャーク
⑥アルスラーン戦記
⑦いしいひさいちの大政界
⑧イース・マスクオブザサン
⑨ウイング・コマンダー
⑩うる星やつら
⑪AX101
⑫F1
⑬エイリアン3
⑭オーサムポッサム
⑮オルゴール
⑯キング・オブ・ザ・モンスターズ
⑰COOL SPOT
⑱コラムスIII
⑲サージングオーラ
⑳ジェームスボンドIII
㉑シスターソニック
㉒シャイニング・ローグ
㉓シャドウラン
㉔真・女神転生
㉕ジェネラル・カオス（仮）
㉖ジャングルストライク
㉗ジョー・モンタナ　フットボール
㉘雀皇登龍門
㉙スーパーブランディッシュ
㉚スーパー大戦略3（仮）
㉛戦国伝承
㉜ゼノン2
㉝ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㉞ソニック・スピンボール
㉟ダークウィザード
㊱ダイナブラザーズ2
㊲ダンジョンマスター2
㊳超人スパーク
㊴沈黙の艦隊
㊵T.M.N.T.トーナメントファイターズ
㊶テクノ・クラッシュ
㊷テクモスーパーボウル
㊸デビスカップ
㊹デビルバスター
㊺電忍アレスタ2
㊻DUNE
㊼ナイトトラップ
㊽ノスタルジアII
㊾ハイパーロードモナーク
㊿ハイブリッド・フロント
51ハイムドール
52バトルファンタジー
53バーニングフィスト
54Vay～流星の鎧～
55バトルマニア大吟醸
56バンパイア　キラー
57パーティークイズ　MEGA Q
58パノラマコットン
59遥かなるオーガスタ
60パワードリフト
61ファンタシースターⅣ
62V.R.（バーチャレーシング）
63ブギウギボーリング
64フラッシュバック
65ベアナックルIII
66ぽっぷるメイル
67ポップンランド
68ポピュラスII
69マイト　アンド　マジックIII
70魔天の創滅
71MiG-29
72夢幻の如く
73メタルファング
74モンスターワールドⅣ
75夢見館の物語
76幽☆遊☆白書外伝
77ラングリッサー2
78リーサルエンフォーサーズ（ROM）
79リーサルエンフォーサーズ（MEGA-CD）
80レースドライビン
81レミングス2
82ロードス島戦記
84マッドストーカー
85信長の野望・覇王伝
ローリングサンダー3

8月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
神奈川県・中嶋俊太郎、新潟県・藤谷智明、富山県・鈴木康和
福島県・岡本成哉、茨城県・山谷貴裕
栃木県・草川伸介、埼玉県・吉田宏隆、群馬県・竹内由美
埼玉県・白戸靖、岐阜県・石田哲夫
愛知県・伊藤英一、静岡県・青木浩志、福島県・本田純也
兵庫県・吉川文彦、大分県・山田隆二
東京都・黒川英生、和歌山県・宮崎靖人、埼玉県・小室正彦
滋賀県・野口芳樹、鹿児島県・西田由加
高知県・佐々木昌文、千葉県・中里晋作、兵庫県・渡邊忠彦
大阪府・中島千恵子、神奈川県・小林慎吾
秋田県・三木友則、佐賀県・山本哲雄、島根県・南沢尚弘
岩手県・天野慎一、山梨県・大堀純一

②お好みゲームギアソフト（5名）
東京都・上杉俊一、熊本県・藤川幸宏、茨城県・永井勝典
北海道・江島理佐、福井県・河合裕子

③S端子ユニットMEGA　S-01（5名）
千葉県・飯塚慶祐、山梨県・久保田浩、新潟県・武藤浩一
埼玉県・稲沢一実、千葉県・仲山理香

④体験版「慶応遊撃隊」（10名）
東京都・加藤想玄、兵庫県・白山誠、千葉県・道下清彦
岐阜県・石原克俊、長野県・冨田喜美雄
東京都・見口恵輔、福島県・佐久間弘幸、三重県・北村和正
鳥取県・榧野学、愛知県・岩月政夫

⑤JEF UNITEDグッズ（3名）
神奈川県・須藤伸浩、大阪府・溝井友弥、石川県・中谷慎一

⑥爆笑ギリシャ神話（3名）
東京都・田中宏美、岐阜県・長屋務、大分県・岩田昭彦

O ME DE TOU

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

ガントレット

タップを買え！　友達を呼べ！　遊べ！

完成度ゲージ 100%　4人同時対戦可能

●テンゲン
●9月17日発売
●7,800円
●A・RPG
●8M

全国の冒険者よ これを読んで準備せよ

ＢＥメガに初めて紹介記事が掲載されてから１年２カ月後にやっと発売されるソフト、なーんだ？　……あ、誰でもわかりますよね。そう、「ガントレット」がようやく日の目を見ることになりそうです。思えばいろいろありました。マルチタップの問題とか。しかし、そういったいくつもの難関を乗り越えて、９月17日にはキミの家にやってくるのです。素晴らしいじゃありませんか！

というわけで、今回はクエストモードの紹介ネ。

WARRIOR ソア

ショットパワー、ファイトパワーともにまずまず。能力面でも致命的な弱点はない。スピードとショットスピードが若干物足りないが、打たれづよさで十分カバーできる。ただ、ショットの壁越間撃ちができないので（格闘は可）、常に真っ向勝負を強いられることは覚悟しなければならない。それでもよいという勇者よ、これで行け！

アーマー	★★★★
スピード	★★
マジックパワー	★★
ショットスピード	★★
ショットパワー	★★★
ファイトパワー	★★★★★

VARKYRIE シーラ

全体の能力バランスはウォーリアーよりもとれている。遠距離、近距離ともにそつなく対応できるのが強みだ。ただ、ショットの非力さを考慮しておかないと、集団を相手にするときに不利になってしまう。マジックもあまり頼りにならないことを覚えておこう。いかに機動力を生かすかがこのキャラの課題。

アーマー	★★★★
スピード	★★★★
マジックパワー	★★★
ショットスピード	★★★★★
ショットパワー	★
ファイトパワー	★★★★

WIZARD マーリン

性格が実にハッキリしている。接近戦に有利な条件が１つもないことはパラメータを見れば一目瞭然。一定の距離を保ちつつ、遠距離からショットで攻撃するのがベスト。接近してもショットで戦おう。万一敵に囲まれても、マジックを使えば画面上の敵をほとんど消しさることができる。

アーマー	
スピード	★★
マジックパワー	★★★★★★★★
ショットスピード	★★★★★★★★
ショットパワー	★★
ファイトパワー	★★

ELF クエスター

移動スピードが群を抜いて高いため、一目散に逃げ出すことができる。３歩進んで２歩さがる。といった具合いに移動すれば、攻撃力が低いエルフでも、安全に先に進める。あまりムリせず、マジックを有効に使おう。なんだかんだ言っても扱いやすいキャラなので、敵陣に無謀に突っ込むことさえ我慢すれば、最強かも。

アーマー	★★
スピード	★★★★★★
マジックパワー	★★★★★★
ショットスピード	★★★★★★★★★
ショットパワー	★
ファイトパワー	★★★

敵キャラ小図鑑

ゴースト
プレイヤーに接触するとたちまち消滅してしまう。ジェネレータ付近やゴーストだらけの部屋には無理に近づかず、中距離からのショットで確実にしとめよう。

グラント
棍棒を振り回したりしてとても凶暴そうだが、スキが多いのでそれほど手ごわくない。取り囲まれても落ちついて対処しよう。マジックも効果的に使うとなお結構。

デーモン
唯一、格闘攻撃とショット攻撃ができるキャラ。集団を相手にするときは、ヘタに距離をおかないほうが得策。カベの隙間からのショット攻撃は意外とやっかいだ。

ロバー
石っころを放り投げてくる。壁に関係なくプレイヤーを狙ってくるので、コイツが画面に出現しているときは注意。接近してしまえば、もうこっちのものだけどね。

ソーサラー
ペカペカ点滅しながら接近する。消えているときはこちらからの攻撃を一切受けつけないが、ソーサラー自身も攻撃できない（まぬけ）。他の種類の敵との複合攻撃には用心。

デス
マジックを使うか、HPを200吸い取られないと消滅しない。マジックは惜しまずに使おう。ちなみに、ワープ床を利用してデスを消しさることも可能だ。

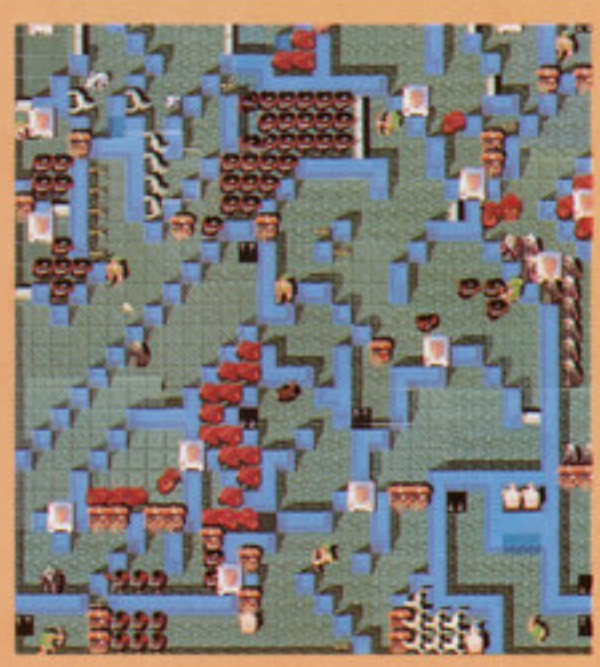
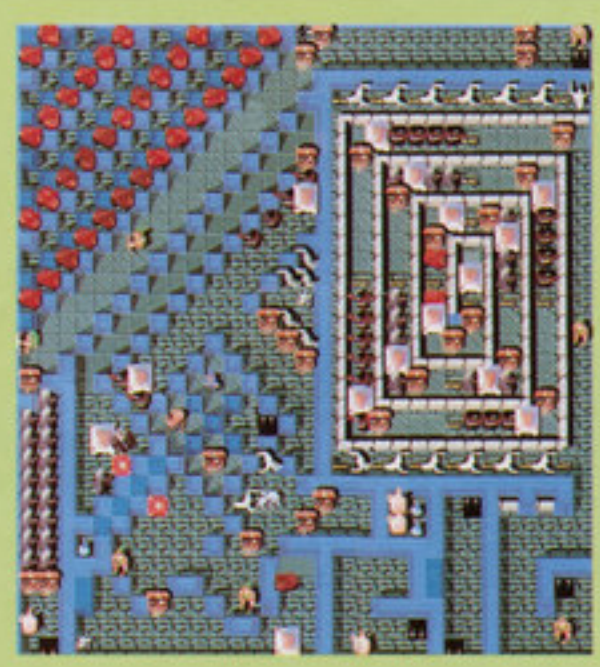
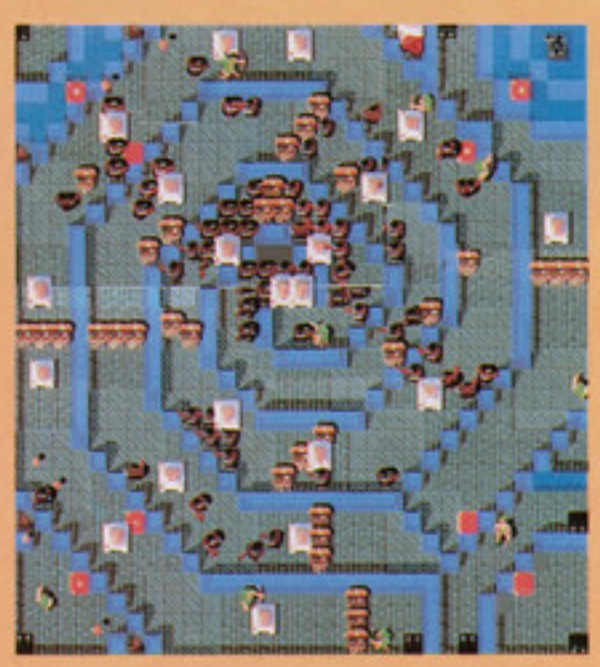
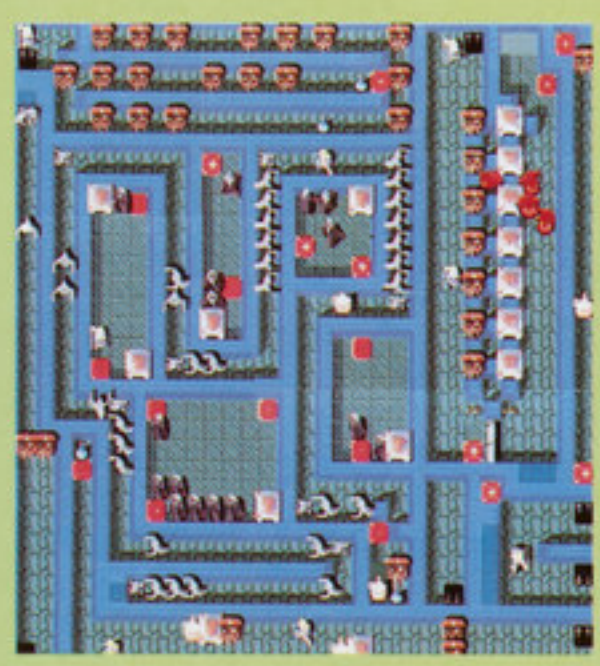
シーフ
接触してもダメージは受けないが、所持アイテムを1つ盗まれてしまう。画面外に姿を消す前に倒せばアイテムは戻る。クエストモードではショップの店員として登場。

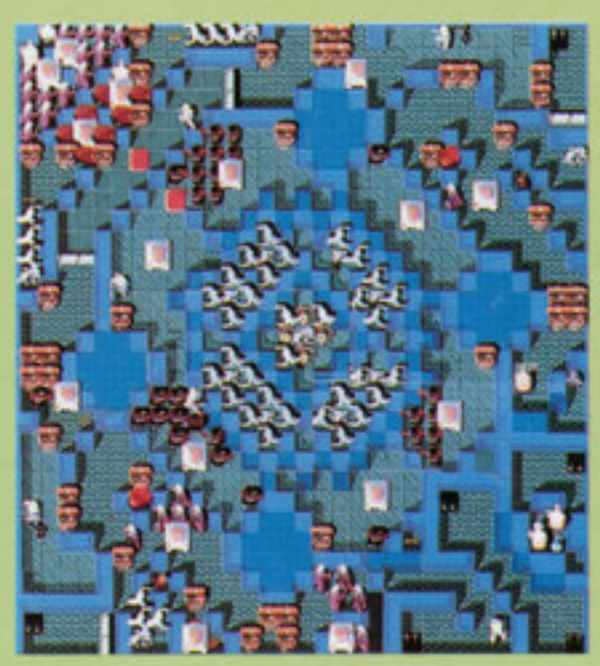
クエストモード その魅力とセオリー

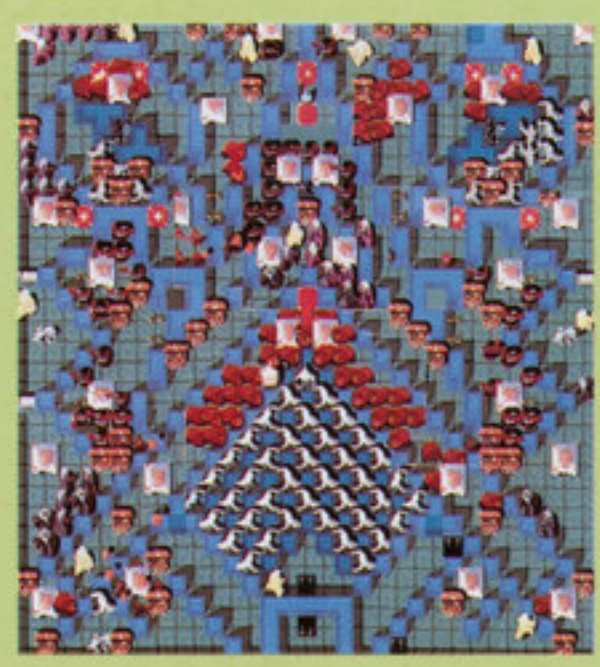
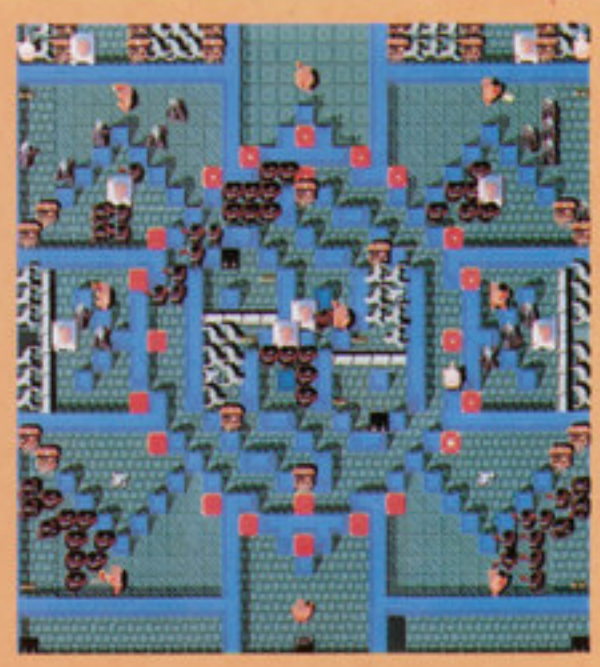
「ガントレット」に露骨なRPG要素を加味したモード……それがクエストモードだ。倒した敵、獲得した宝箱は、各フロア終了時にそれぞれ経験値、お金としてプレイヤーに加算されていく。これらを各パラメータに切り盛りしてレベルアップしていく〝成長〟の楽しみ。トラップ床を踏んでフロア構造を変化させて進路を開拓する〝迷宮探索〟のよろこびをキミも体験しよう！

そこで今回は、4つある塔のうち、水の塔にスポットをあてて進め方を紹介するぞ（階層の構造が他の塔と異なっているので注意！）。1つ覚えればあとは応用なので、フロアマップを参考に攻略してみよう。

ダイジェスト版「これが大事」

水の塔の旅人用 FLOOR B1～B9のマップ

FLOOR B1
まずワープ床による部屋間ワープで外側を1周し、トラップ床を踏む。そして内側に入り（ワープ中に方向キーを入れると、出現位置となるワープ床を基点としたその方向に出現できる）、壊せる壁に隠されているトラップ床を踏めばフロア制覇だ。

FLOOR B2
まずフロアB1中央左側の階段からこの階に下り、行き止まりにあるトラップ床を踏む。もう一度他の階段から下りなおし、壊せる壁を徹底的に破壊し、トラップ床を踏もう。壊せる壁は通常のものより色が若干暗いので、見落としがないように。

FLOOR B3
フロア右上の階段から侵入し（デスが待ち受けているので注意）、左上奥にあるトラップ床を踏んで下の壁をなくし、画面下の階段からさっさと次のフロアに進むのもテだが、フロア右側で経験値を稼ぐのも捨てがたい。先のことを考えると後者のルートか。

FLOOR B4
渦巻状の1本道ルートだが、襲ってくる宝箱にミミックがかなり紛れているので慎重に進もう。このフロアは、ワープの出現場所の調整ができないとトラップ床を踏むことができない箇所がたくさんある。これを機会にマスターしておこう。

FLOOR B5
フロア右下の入口から侵入しないと行き詰まってしまう。ここでもワープ床による部屋の移動が決め手。〝もっとも近い場所にあるワープ床に出現する〟という法則を身をもって知ろう。左上の宝箱の山は、特定のトラップ床を踏んでからでないと取れない。

FLOOR B6
フロア左下の下り口から侵入しないと、フロア全体を歩き回れない。中央下の壊せる壁を破壊するには、ちょっとした工夫がいる（ショット使用不可の床の上なので）。ショットスピードをキャンプモードで調節し、画面上からショットを追えるようにしよう。

FLOOR B7
フロア中央下の入口から侵入。壊せる壁を破壊しつつ前進する。右側にはショップがあるので、ヒーリングポーションの補充などをしておこう。ミミックがずるがしこい場所(?)に配置されているので、宝箱を見たらショットするクセをつけておくように。

FLOOR B8
右上の渦巻の中央に隠されているトラップを踏まないと先に進めない。関係ないトラップ床（これは正真正銘のワナ）を踏まないように、慎重に移動しよう。ちなみにフロアすべてのトラップ床を踏むと、以降そのフロアには敵や宝箱が登場しなくなる。

FLOOR B9
いままでのフロアで駆使したテクニックのおさらいだ。敵の数が極端に多いけど、無理をしなければ大丈夫。トラップ床をすべて踏まなくても最下部まで行けるが、万全の体勢で望むためにも片付けておきたい（フロアB7のショップに戻ることを考慮して）。

FLOOR B10

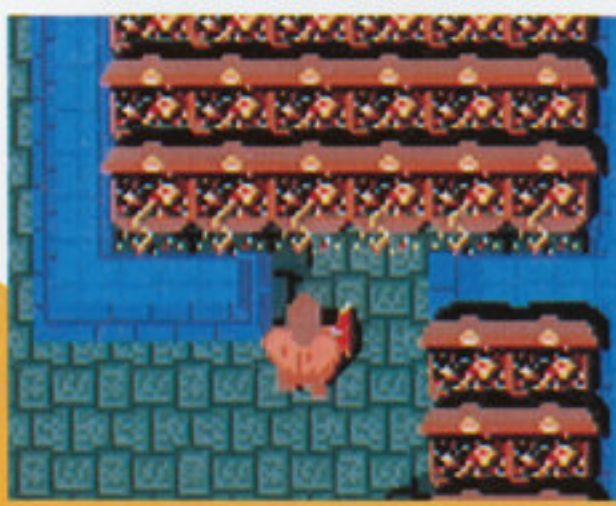
オマオマ　ボーゼン

塔の最下部にいたのは
白竜でした！

塔の最下部(他は最上階)には、ボスキャラが控えている。水の塔は白竜だ。ショットで頭部を狙おう。あまり接近しすぎると、強力なブレスを吐いてくるので、つかず離れずの間合いを維持するように。どうしても死にそうなときはいったん上のフロアに戻ってから再チャレンジしよう。

しばらくダメージを与えると誘導弾を放つようになる。ショットで破壊できないので、とにかく逃げ回って画面外に消してしまおう。

最初のうちは3方向弾を連発する。床が全面スリップ床なので、これでも十分手こわいのだが。

水のクリスタルを入手！ でもこれでやっと2割なのね…

見てくださいこの宝の山！ ひとつの塔でこれだけあるんだから、城にはさぞかしすごい財宝が眠っているに違いない。がんばるでぇ。

封印がちょっとだけ解けたよ！

ボスを倒すと、フロアの奥にキラキラと輝く物体を発見する。〝水の紋章〟だ。これにショットを当てると輝きが消え、どこからともなく不気味な声が響きわたる。どうやら、4つの紋章によって守られている城の主らしい。彼とはいずれ雌雄を決することになるだろう。

とりあえず財宝をひととおりあさったら、地上に戻ろう。そして封印された城の前に立ち、おもむろに水の紋章と同じ形の封印にショットすると、封印が解ける。やったあ／ しかし、封印はあと3つ。地、火、風の塔を攻略しないと、城へは侵入できないのだ。ほかの塔には、ショップで買うことができない特殊なアイテムが眠っている。水の塔の攻略を応用し、残る3つの塔も完全制覇しよう。

ちなみに、データの記録はパスワードで行う。ちょっと面倒くさいかもしれないけど、こまめに書き留めておこう。

もう一度だけ語っておきたい「ガントレット」の魅力

「ガントレット」は、1985年にアタリゲームズが発表したアーケードゲーム。独特の世界観や、当時としては画期的な4人同時協力プレイが受け、全世界で大ヒットした怪物ゲームなのだ。それがメガドラにほぼ完璧な形で移植されたということは、まさにユーザー冥利に尽きるね。しかも、オリジナルのゲームシステムを発展させた2つの新モードがオマケにつくとあってお得度も高い！ バトルモードでは〝プレイヤーキャラ同士の直接対決〟というオリジナルファンの夢を、イメージを崩すことなく実現し、クエストモードではストーリー性や成長の要素を持たせることによって、オリジナルにはなかった〝長期にわたってプレイするRPG的楽しみ〟を体験できるようになっている。それぞれ単体だけでも評価に値するゲームを詰めこんだあたり、テンゲンの「ガントレット」にかける愛情と期待のほどが知れよう。

セガタップを使い、仲間4人でワイワイやるもよし、小人数で黙々とプレイするもよしのこのソフト、メガドラゲーム史上に残る不朽の名作の1つとなるだろう。

ゲーム進行紹介のデモも完全移植。メッセージも日本語／英語ともに対応！

トレジャールームはボーナスフロア。宝箱を取りまくれ！

フロアによっては味方のショットでもダメージを受ける場所もある。注意せよ。

メーカーさんからひとこと

先月のバトルモードの紹介を見て「買い／」と思った方に、さらに追い打ちをかける今月のクエストモード紹介。このモードはさらにすごい。新アイテム、新敵キャラ、新マップありの大サービス／ まだ4カ月も先ですが、すでに今年のメガドライブアカデミー・RPG作品賞は決定／（かな？）

バンパイア キラー

ああっちょっとー、血を吸うなー!!

●コナミ
●1月発売予定
●7,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

VAMPIRE KILLER
PRESS START BUTTON
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

血の宿命により
再び戦いが始まる!!

人気シリーズということで、期待も大きいこのゲーム、今回は実際のゲームプレイ画面を公開するぞ。もちろん開発途中のものだからグラフィックの書き込みが足りない部分もあるが、このままってわけじゃないから、安心してくれ。また、2人の主人公キャラの動きも完璧に追ってみたので、写真は小さいけどそっちのほうも見てほしい。プレイした感覚は、スーパーファミコン版というより元祖ファミコンディスクシステム版に近い。特殊武器も、斧や聖水など懐かしいものがあるのだ。まずは、ステージ2まで紹介するぞ。

THE ANCESTORS OF THE BELMONT FAMILY ARE DOOMED TO CONFRONT THE POWER OF EVIL INCARNATE......DRACULA!

時は1897年、魔王ドラキュラと人間との戦いはベルモンド家の活躍によって終止符が打たれた。そして1914年、オーストリア皇太子暗殺事件を発端に第一次世界大戦が起こる。その大戦の裏で、吸血鬼達が世界滅亡のためにうごめいていたことは、ほとんど知られていない。そして、それに立ち向かった2人の男のことも……。これは、2人のバンパイアハンターと吸血鬼との戦いの物語である……。

2人の主人公はここが違うぜ!!

バンパイアキラーは、武器の違う2人の主人公を選択できる。君はどっちだ?

ジョニー モリス

JOHNNY MORRIS
BORN :DEC 12TH 1895 IN TEXAS, USA
WEAPON :VAMPIRE KILLER

バンパイアハンターの彼は、鞭(ムチ)による攻撃で魔物達を葬る。攻撃範囲は狭いが威力はあり、さすがはハンターの名門の家系生まれである。また、鞭は頭上にある足場に向けて打ち込むと振り子のように移動できる。昔ながらのキャラだ。

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4

ジャンプをすれば、斜め上にも撃つことができるぞ。唯一の上方攻撃だ。

また、下方向にも撃てる。これもジャンプ中のみ。

渡れ!!

鞭にぶら下がって器用に渡る。この間は敵を攻撃できない? と心配のあなた、ご安心を。そのまま体当たりで倒すことができるのだ。

エリック リカード

ERIC LECARDE
BORN :MAY 3RD 1892 IN SEGOVIA, SPAIN
WEAPON :ALCARDE SPEAR

婚約者を女吸血鬼に殺されて以来、その魔物を葬るため旅を続けている。彼の武器はスピアで、攻撃範囲は広く、ほとんどの方向をカバーできるが、威力はやや弱い。またスピアを使ったハイジャンプができ、高い足場にも一瞬で上がれるのだ。

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4

斜め上 上方 下方

斜め上と上方は地上で出すことができ、下突きはジャンプ中に出せる。有効な攻撃だ。覚えておこう。

攻撃ボタンを押しっぱなしにしながら方向キーを押せばこんな感じに。

ハイジャンプ
しゃがんでしばらく力をタメてからジャンプで跳ぶ!

序盤から見どころがいっぱいだ!!

STAGE1 呪いの血が滴るドラキュラ城

かつてベルモンド家の男達が吸血鬼と幾度となく戦った戦場がこの城だ。魔物達が復活した今、ここも再び悪の巣窟と化している。墓場から死体が蘇り、その臭いに烏どもが集まり、呪いを受けた骸骨達が歩き回る。吸血コウモリが飛び回る中、城の最上階に待つ者はドラキュラか!? それとも……。今、吸血鬼との長い戦いの火蓋が切られる!!

前庭
ようやくたどりついた城の前では怪しい烏が出迎える。

前庭には、敵がいない。ゆっくりアイテム集めをしているのだ。武器をパワーアップする。

死骸に群がるカラス。主人公が近ずくと逃げて行く。しょっぱなから見せてくれるぜ。コナミ。

城内
再び魔物の巣窟と化した城。憎き謎の吸血女を捜し出せ!

城の入り口付近はゾンビが主人公に群がる。葬った後のやられ方が凝っている。

よーく見ると、ゴミのようなハエが飛び回っている!!

城の地下には、水路が。半魚人が主人公を襲う。毒水だ!!

骸骨の彫像が持つギロチン振り子は、魔物をも切り崩す。

太古の竜の骨の上を崩れる前に走り抜ける。落ちたら命はないぞ。

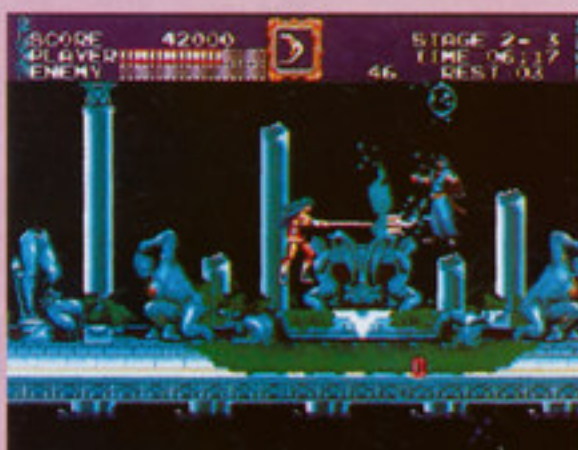
BOSS
先月でも紹介したアーマーバトラーだ。鞭と聖水で攻撃だぁ!!

モリスならリーチの長いスピアで余裕で攻められる。

STAGE2 謎の遺跡アトランティス神殿

悪魔城を抜けて、海底深くから浮上した超過去遺跡アトランティスへ。しかし、浮上した今でも不安定な浮上沈没を繰りかえしており、迫る水位が主人公達を窮地へと追いつめる。アトランティスと吸血鬼がどう関係するのか不明だが、ここにも魔物がうごめいている。もしかしたら、アトランティス沈没の原因は魔物が関係しているのか? さまざまな詮索をしつつ、主人公達は宮殿の奥深くへと進む。

鏡のような水面に、魔物と主人公が映るのだ。「ロケットナイト」にも同じような面があったよね。

迫りくる水に沈む遺跡。上へと登って行き、この原因を突きとめろ。落ちると溺れてしまうぞ。

せり上がる水
早くこいつを倒さないと水に浸かり溺れてしまう。特殊武器も使っていくのだ!

今度は、下からせり上がる遺跡にはさまれないように降りていくぞ。

巨大な彫像が邪魔で進めない。どうすればいいのだろうか。とりあえず武器で攻撃してみると……。

首からもろくも崩れてしまった。しかし、これで進むことができるようになったぞ。ウーンすげえ。

BOSS
浸水しているので、うかつには降りられない。水が引くのを待とう。

攻撃すると、胴体部分が崩壊していく。しかし、弱点ではないぞ!?

体が短くなり、顔の部分が攻撃できるようになった。赤い目を狙え。

メーカーさんからひとこと
ハードディスクがクラッシュしたり、スタッフに病人が続出するなど、これがドラキュラのたたりなのか!? と思うほど苦労してます。魔除けのお札を壁に貼って、最後の最後のラストスパート中です。期待してください。(はなてん)

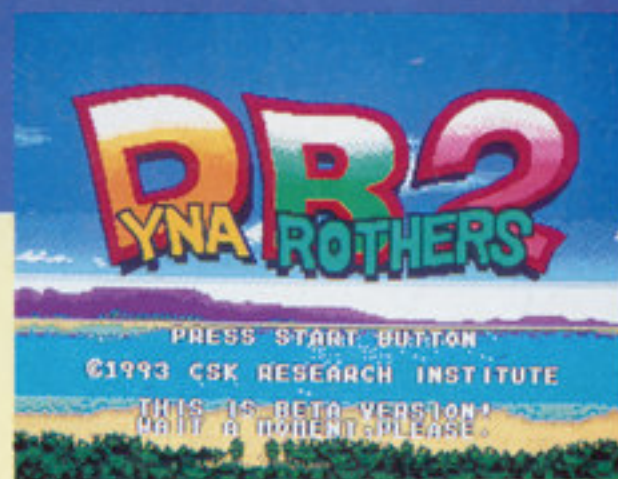
※画面はすべて開発中のものです。

ダイナブラザーズ2

かわいくてちょっぴり切ない恐竜物語

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

●CRI
●11月発売予定
●価格未定
●SLG
●16M

ゲーム画面に登場するキャラがそのままデモに出演。これがしゃべったり踊ったりして、カワイイんだな。

説明書いらずの練習モードもついている。女の子にもすんなりルールがわかるぞ。

ブーム便乗とは違います

恐竜を繁殖(はんしょく)させる異色のリアルタイム・シミュレーションゲーム「ダイナブラザース」の続編がもうすぐ登場するぞ。前作でイマイチだった操作性が大幅に向上し（6Bパッドにも対応）、自然現象のバリエーションも、コマンド入力できるものから勝手に発生する天変地異まで、実に多彩になった。さらに、ステージクリアごとに楽しいストーリーデモが入ったため、恐竜達により愛着が持てるようになった。気分はもう、ペットの飼い主／　動物の飼育が好きな人はぜひプレイしてほしいな。

産め産めタマゴ

「卵が先か恐竜が先か？」の答えは"創造神の産む卵"だった／　恐竜はある一定数まで増えれば加速的に繁殖していくので、軌道に乗るまでは奇跡によって増やす必要がある。序盤は草食型恐竜(パワー供給率が高い)を増やして、パワーを貯めることに専念しよう。

肉食型恐竜を産むには膨大なパワーを要する。物事は、きちんと順序を踏んで進めよう。

命令も一応だせる

恐竜たちはそれぞれ意志を持っている。種族によって"好戦的か否か"といった大まかな傾向の違いはあるが、移動や腹ごしらえなどの基本動作は、各自の判断によって行われる。ただ、「今は繁殖に重点をおいて行動してほしい」とか、「どうしてもこの恐竜をこっちに向わせたい」といった場合のために、いくつかの命令コマンドが用意されている。序盤ステージでは使用できないけど、後半ステージではいやがうえにも使うことになるだろう。

使用できるコマンドは、ステージによって変化する。

自然現象を我が手に

パワーを使って天災を起こせば、環境をある程度変化させることもできる。荒れた土地に雨を降らせて草を生やしたり、宇宙人を弱らせるために日照りを起こしたり……といった具合にコマンドはいろいろ用意されている。いずれも恐竜の繁栄に欠かせない要素だけど、"やり過ぎ"は逆効果になるってことを忘れずに。

雨降って草増える

雷で目覚めよ卵!!

メテオ!!　やメテオ!

プレイヤーは創造神"THE EGG"!

THE EGGは、いわば恐竜たちの守り神。宇宙人の侵略から地球を守るため、"奇跡"という形で恐竜たちの手助けをするのが役目だ。奇跡を実行するにはパワーが必要なので、数値のやりくりもしっかりとね。

天変地異は突然に……

ステージによっては、砂漠化、火山噴火、海面上昇といったイベントが発生する。これはかりは防ぎようがないので、うまく立ち回って損害(そんがい)を抑ろ。

偉大なる大地の意志には、さすがのTHE EGGも逆らえない（なかには放射能による環境破壊なんてのもあるが）。困難な状況から恐竜たちを救い出すことで、創造神としての真価が問われるのだ。

ぼくらだってぇ～進化しますよぉ～

ナメじろー

遺伝子操作コマンドを使ったりすると、より優れた能力の恐竜ができるぞ。

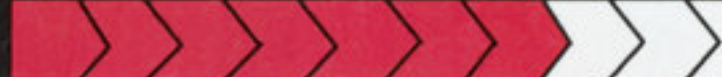
メーカーさんからひとこと

続編などで"前作をしのぐ…"という言い回しはよくあるが、このDB2の9.4倍の面白さというのは当社比ながら決してダテではない。前作ファンはもちろん、初めての人でも十分楽しんでいただけるはず／

パノラマコットン

これが遊べるのは(たぶんこの先も)メガドラだけ!

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

●サクセス
●発売日未定
●価格未定
●SHT
●16M

SHT衰退説なんてどこ吹く風、ホウキ娘は今日も元気に飛んでゆく!!!!

アーケード版「コットン」と同じスタッフが製作しているということで、今から期待している人も多いであろうこのゲーム。いつのまにか容量も16メガにアップし、開発も順調に進行中だ。ちなみに、メインプログラマーは、X 68000の「スターウォーズ」(ワイヤーフレームの3Dシューティング)も手掛けたという実力派。とにかく3Dもののゲームにはこだわりを持っているので、画面処理のなめらかさなどはスゴイものがあるぞ。

アーケード版「コットン」の世界をそのまま3Dシューティング化!

●ライフメーター
ダメージを受けるごとに少しずつ減るぞ。

●EXP(経験値)
敵を倒すと増え、いっぱいになるとパワーアップ。

●スピードメーター
画面のスクロールスピードを3段階に調整できる。

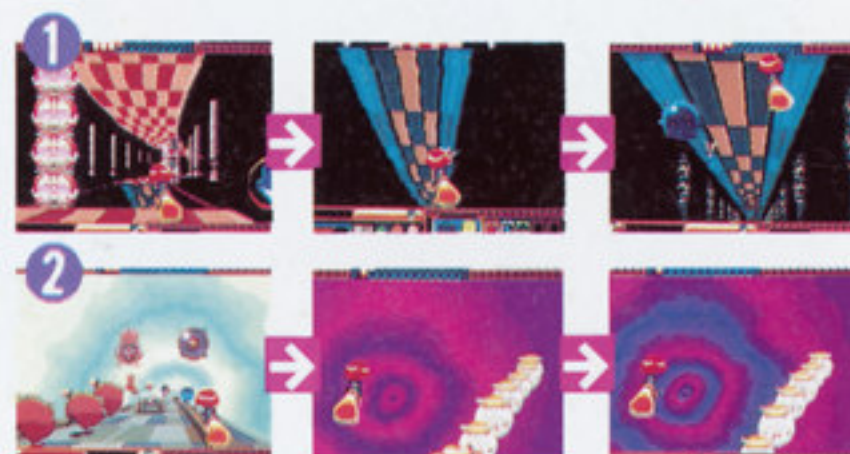
●コットン&シルク
このゲームのヒロインと、オプションとして働く妖精。ショットを押したまま、上か下に2回押すと大回転(宙返り)も可能。

●魔法のストック
クリスタルを取ると魔法のストックが増える。魔法は全部で6種類あるが、細かい仕様は次の機会に紹介しよう。

3Dシューティングの必須条件、上下操作のリバース設定も選べる。

こーいう敵が主流です

内容はスペハリに近いが、敵キャラはコットンの世界観に合わせたものばかりだ。

いたるところにオドロキの処理が!

①上、中、下段、の3重構造になっている場面では穴をくぐって移動する。②背景の色が微妙に変化する美麗さは必見!

「いかづち!」や「いっくぼ〜ん」など、おなじみの音声もあり。なにしろ16メガだからね。

魔法使用時もしゃべるよん

敵や障害物のグラフィックパターンが多いので、わりと拡大がなめらかに見えるのだ。

3Dシューティングだからボスの攻撃も立体的!

STAGE1

奥と手前の背景がハデに2重スクロール。ボスが遠くで芸の細かいことをしている。

STAGE2

TEA TIME!

ボスを倒すとうれしいティータイム。アーケード版は上から降ってきたが、この作品では湯呑みが向こうから飛んでくる。

ステージ2のボスはサンバっぽいリズムとともに、楯で防御したり、でかい平手で迫る。ときどき頭がバクハツして灼熱の弾丸も降らせるぞ。すげー顔だ……。

メーカーさんからひとこと

どわ!! まだまだやらねばならないことが山積みだぁ〜!! 山と言えばチョモランマ。イエティも出る。出ると言えば、9月24日、X68000版「コットン」発売予定。 やさしくなってるので一度遊んでチョモランマ!(タムラ)

信長の野望 —全国版—

発売直前!!全国制覇への道はこうだ!!

完成度ゲージ 100% 8人までプレイ可能

●光栄
●9月15日発売
●8,800円
●SLG
●4M+B・2

信長の野望 全・国・版 PUSH START

四国の十河存保を例に全国統一を目指す!!

シミュレーションの戦略の1つに、領地の陣取り的な要素がある。他国に戦争を仕掛ける場合の有効な方法としては、隣接する国の兵力よりも多い数で攻め込むというモントゴメリーのような戦い方をオススメしたい。

一方、侵攻を開始した場合に本国または属国の兵力が少ないと、他国を占領しても、スキをつかれて領地に攻め込まれて奪われることがある。これを避けるためには、領地に防衛用の兵士を残すか、なるべく隣国に接していない国から他国に侵攻を開始するといい。だが、この方法は兵力の少ない序盤に隣接国の多い国を選んだ時は、非常に苦しい戦い方となるので、隣接国の少ない四国讃岐の十河存保を選んでみた。東北の場合は中央に遠く不利なため、四国を選んだわけだ。

讃岐の十河存保ですね? Yes No

讃岐は隣接国が2つと少ないが、瀬戸内海の海賊に注意しなくてはならない。

九州、中国地方を統一!!

まずゲームが始まったら、軍事で部隊を編成しなおそう。第1部隊が5から10%、第2部隊が75から80%、第3部隊を20%にして、兵力を集中しておくこと。こうすれば少し多い敵が攻めてきても安心だ。これで内政に力を入れられるだろう。まずは内政で国力を高めることが大切だ。国力が上がり兵力の数と士気が上がったら四国を統一し、阿波と伊予を拠点に中国と九州へ侵攻開始しよう。

1567年秋 阿波 どの国に攻めこまれしゃるか?

最初は四国を統一し、阿波と伊予を戦略拠点としよう。

1578年春 どの国に攻め 紀伊

力で九州を制圧。運がよければ早く制圧できるぞ。

合戦は編成をうまく使え!!

編成を変え、兵士を訓練しておくと、敵より少なくても有利に戦える。編成バランスは前で説明したとおりだが、第1部隊だけは戦闘を避けること。第1部隊が倒れると、他の部隊が残っていても戦いに敗れるからだ。逆に言えば敵の第1部隊を倒せば勝利は早い。

1577年冬 兵を何千人攻め込ませまっか (1-239) ?180

四国の統一を図ること。戦略拠点は伊予と阿波だ。

1567年秋 第1部隊 5% 第2部隊 75% 第3部隊 20% 第4部隊 0% 第5部隊 0%

編成を大胆に変えて、力で敵の部隊を倒すと便利だ。

普通の編成の場合は兵士の訓練や武装で勝敗が決まる?

これだけ兵力の差があると戦いを有利に運べるぞ。

内政・外政をうまく使わないとヒサンなことに

今回の「信長」は、ただ他国と戦い領地を広げるだけではダメなのだ。内政で民や兵士に施しをして忠誠心を高めておかないと謀反や一揆が発生する。敵と隣接している国に兵力を集中し、隣接国のない属国で金や兵糧を増やすのだが、内政を怠っていると内側から崩れてしまうことがある。これを防ぐには内・外政を整えることだ。また、イベントで海賊との戦などがあるので兵士は常駐させよ。

1581年夏 其他 どれほど施しなさらっしゃるか (1-10) ?01

兵士の訓練度を高め、民と兵士の忠誠心を高めておけ。

1588年春 十河様、安芸長門の注民が疫病にやられちょります!

ランダムイベントの領主の病気、疫病などには注意しよう。

信長や伊賀の強さはあなどれないぞ!!

ここまでは、編成によって敵との戦力差を大きくして有利に戦う戦法を説明したが、信長や伊賀などは、装備や訓練の数値が高く、しかも味方の兵士が寝返ることがあるため、その戦法が効かないこともある。臨機応変に進めるのが大切だ。

メーカーさんからひとこと

戦国大名の激しい国盗り合戦を、シンプルなシステムで再現したのがこのゲームですが、戦略的には奥の深いものがあります。特に、一代で統一しなければならないのはかなりシビア。寿命の短い大名は、時間との戦いになります。ひとつの判断ミスも許されませんヨ!(高津)

タイムドミネーター

大好きよ〜大好きよ〜幸せを呼ぶミニットくん〜

完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

- ●ビック東海
- ●10月下旬発売予定
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

チリっと小粋な高速アクションです

ビック東海が「バトルマニア」でメガドラに参入して以来、1年と半年以上を経て久々に放つ第2弾の作品、それが「タイムドミネーター」だ。全部で7つあるラウンドは、それぞれが高速アクションを楽しめる「ハイスピードゾーン」と、いろんな仕掛けが楽しめる「アスレチックゾーン」、そしてボス敵のタイムドミネーターと戦う「ラビリンスゾーン」の3エリアで構成されている。プレイ感覚は正直なところ「ソニック」っぽいが、凹凸の激しい場所を高速で走っても、ソニックのように上に飛んでいかず、地形にそってピッタリと突き進むゲーム性が特徴的だ。その他にも、斬新な仕掛けをいろいろ見せてくれるあたりは、開発者のこだわりを感じるぞ。

時空間転移ロボット ミニットくん

西暦2902年、次元転移装置を悪用し、過去の時代から資源や財宝を盗むタイムドミネーターを壊滅するため、次元パトロール隊が完成させたロボットだ。

過去と未来をあっちへこっちへ行ったり来たりぃ〜

EMERALD FOREST

敵キャラの犬が地面をかきまわっている。背景には万里の長城が見えるのだ。

仕掛けが意表をつく城。ライフが減ったら電気エネルギーを取ろう。

TREASURE CASTLE

STONE AGE

でかいメカ恐竜は耐久力が高い。エレキックでガシガシ蹴ってやれい！

ここがタイムドミネーターの本拠地。機械的なトラップが豊富だ。

FUTURES

スペシャルゾーンへの誘い

不思議な扉に入るとスペシャルゾーンへ突入する。この中にはいろんな演出が……。

最初に6つのスイッチから1つを選び、アミダの要領で登る場面。

手前と奥が網状の壁で仕切られている場面。網が破れているところから前後へ移動できる立体的な演出だ。

目標発見！ タイムドミネーターを壊滅せよ

各ラウンドの最後に標的のタイムドミネーターが立ちはだかる。奴を退治し、時空の歪みを修正せねば！

ラウンドごとに異なる攻撃で登場。ここでは消火機能つきのホバーに乗って、エレキックを真上に出して戦え。

全7コースのタイムトライアルにアタック！

「タイムドミネーター」最大の特徴である高速感を存分に生かしたモード、それが「タイムトライアル」。これは、各ラウンドのハイスピードゾーン（7種類）だけを抽出したモードだ。これらはどれも気持ち良く突っ走れるコースなので、ちょっとした息抜きには最適だぞ。いかに無駄なくゴールまで進むかという、純粋なタイムアタッカーにも推奨だ。

出走ランプの点灯とともに猛烈なスタート！ ある操作をするとロケットが……。

TIME TRIAL COURSE7		
1 00'40"08	AIR	RETRY
2 00'40"13	AAA	END
3 00'43"70	AHR	
4 00'52"13	AIR	
5 00'52"91	AIR	
RECORD 00'40"13		

各コースごとに上位5人までのタイムが表示される。いいタイムが出たらビデオに録画しよう。

ぐるぐると空中をブッ飛ぶ装置、強力なバネ、ジェット噴射する乗り物などを駆使してバビュンと進め。

メーカーさんからひとこと

バフンと快走、一番のり。憎めないゲームだぜ。あんたのボタンさばきを存分に発揮してくれ!! 単純だけぞ軽調ノリの操作感覚がとっても気持ちいいぞ。今度はパチンコ作るからな。2人のギャルがビシバシ、ガガガーンと撃ちまくる「バトルマニア大吟醸」は11月の発売だ。

ジョーダンVSバード ONE on ONE

'80年代と'90年代のスーパースターが激突!!

●EAビクター
●9月24日発売
●8,900円
●SPT
●4M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

Michael Jordan

マイケル・ジェフリー・ジョーダン 1963年2月17日生まれ。'84年ドラフトでシカゴ・ブルズ入団。驚異のジャンプ力で新人王、7季連続得点王を獲得。ブルズを3年連続NBAチャンピオンに導いた。

ファッションとしてすっかり定着した感のあるNBA。もちろん3 on 3やストリートバスケもブームとなっているんだけど、いかんせん本場のスーパープレイを見ると、永遠に日本人じゃかなわないなって思ってしまう。でもいいんだ、ゲームで十分味わえるから。

このゲームは、新旧のスーパースターが1 on 1、スラムダンク、3ポイントシュートで腕を競う、これまでのシリーズとはちょっと毛色の変わったゲームだ。NBAチャンピオンを目指し勝ち抜いて行くという目的こそないが、誰にでも手軽に楽しめるエキシビジョン的魅力が満載されているぞ。

Larry Bird

ラリー・ジョー・バード 1956年12月7日生まれ。'79年ボストン・セルティクスに入団し3Pシュートを武器に新人王、3年連続MVPを獲得。白人最高のプレイヤーと称され数々の名勝負を演出。惜しまれつつ昨年引退。

オフシーズンのNBAワールドをキミの手で!!

ここに出てくるモードは、べつにこのゲームのためだけにセットされたものではなく、すべて実際にオールスターの時やオフシーズンに行われているエキシビジョンばかりだ。言わばホームラン競争みたいなものだね。NBAのスター達はこういった時でも熱心にファンサービスをするんだ。さすがプロ!

各モードはまったく違ったルールで行われるので、コツもそれぞれで違うぞ。とはいっても操作はいたって簡単なので安心してくれ。要はタイミングしだいなのだ。ガンバレ。

たぶん世界一有名な人マイケル・ジョーダン。なんたって神を凌駕した男ですからね。

ONE on ONE

ハーフコートを使った1対1のバスケットゲーム。通常の3ポイントシュートは2点、それ以外は1点となる。得点が入ったり、敵ボールを奪った時点で攻守交代する。

リバウンドとスティールが勝利の秘訣。

オプションでインスタント・リプレイをオートにしておくと、いいプレイを勝手に映すぞ。

SLAM DUNK CONTEST

リストを見るだけじゃあわからないが……。

行けジョーダン! ホール・イン・ワン!

体操の跳馬ように課題となるシュートを決め、その技のキレや高さ、美しさを5人の審判が10点満点で採点する。ダンクの種類は10種類。プレイヤーはジョーダンのみ。

3-POINT CONTEST

ボールを取って構えて打つという3段階の動作(3つボタンを使用)をやらなければダメ。リリースポイントが大切。

リリースポイントはできるだけ高く!

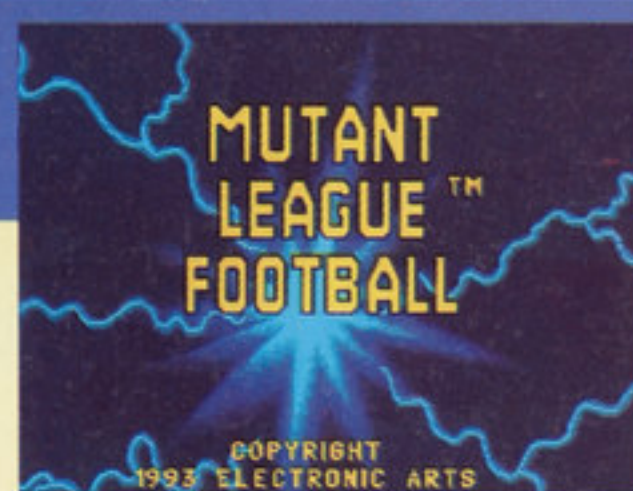
制限時間1分の間に右90、右45、正面、左45、左90の5カ所から5本ずつ3ポイントシュートを行い本数を競う。各カ所最後のシュートは2ポイントとなる。バードのみ出場。

メーカーさんからひとこと

ワン・オン・ワン、3ポイントシュートコンテスト、スラムダンク・コンテストの3種類のゲームが1つのカセットに入っている、1本で3倍お得なソフトです。ジョーダンもバードも実名だし、キャラクターの動きがていねいなのもアメリカン・テイストな感じ。

ミュータントリーグ・フットボール

オゲレツ・ワイルドなアメフトだぜ！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●ＥＡビクター
●9月10日発売
●8,900円
●ＳＰＴ
●8M

MUTANT LEAGUE FOOTBALL
COPYRIGHT 1993 ELECTRONIC ARTS

ゲテモノスポーツするぜ！

ＥＡビクターから、アメフトファンは要チェックのゲームが登場する。わかりやすく言うと、怪物達のアメフト。画面を見ると大味な海外モノに見えなくもないが、実はこのゲーム「ジョン・マッデン」のシステムを継承しているのだ。ということは、システム関係での不安はないということだね。でも、内容や演出はかなりキテる。遊んでいると、じわじわと毒に犯される自分がいるぞ。

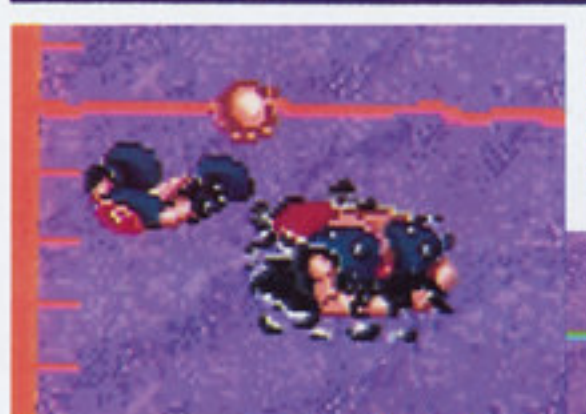
魔物が吠える走る死ぬ。こうなりゃ行くトコまで行きましょうかね。

でも、操作は普通（!?）のゲームだ。そこが他のゲームとは違うのよん。

お怒りのコーチの面々

このヒドさを見てみい！

これほど、残酷で血なまぐさいスポーツゲームはない。タックルすると、選手が血しぶきを出してブッ倒れるし、激しいぶつかり合いでは肉の塊となって粉々に砕け散るのだ。フィールドにもトラップがあり、それにハマると選手は奈落の底や炎の中で身を炭にしてしまう。その様があまりにも過激で、おかしくなってしまいそうなのだ。この感性は、日本のメーカーじゃちょいっとできないね。

血が飛び散る。肉が吹き飛ぶ。この演出には常人では耐えられない。

フィールドも普通のフィールドはない。ゴムだったり氷だったりで、しかも罠まであるんだから!!

うおおっ!! 激しいアタックにもう選手は粉々だ。これではゲームが続かない!! と思うと代わりの選手がいくらでもいる。使い捨てだ。

過激な死のゲームに活躍する4種類の魔物ども

ゲームに登場するチームによって、強さにかなりの差があるが、選手は右で紹介した4人（？）の組合せになっている。各選手達はそれぞれ特技を持っており、その使い方がゲームの勝敗を分けるのだ。また、どの選手もかなりワイルドだけど、そのヘッドコーチもまた狂気的。選手を選手とも思わないその言動には、チラリとも愛のかけら…も見あたらないのだ。

AWAY TEAM / SCREAMING EVILS / SEGA
ICEBAY BASHERS / HOME TEAM / PAD 1
GAME MODE: SINGLE GAME
QTR LENGTH: 3:00
FIELD: THE HARD PLACE
RESERVES: OFF

チームは、最強から最弱までいろいろある。自分の好きなチームを選べ。（そんなのねえよ!!）

スケルトン SKELTON

足が比較的速く、テクニックもある。そのため、４種複合したチームではだいたいがＱＢとして使われているようだ。しかし、パワーはあまりないので、ラッシュなどのぶつかり合いには不向きだ。

エイリアン ALIEN

足が４種の中でいちばん速く、レシーバーとして活躍する。しかし、スケルトン同様パワーはないので、ＲＢなどにはあまり使えない。パスからの逃げタッチダウンを決めるなら、こいつに渡そう。

オーガ ORGA

足は遅いがパワーがあるので、エイリアンと逆にＲＢとして使うと効果的。ラッシュなどの押し合いも比較的強いので、何かと使える種族だ。時々、気合いが入るとオナラを出しながらプレイする。

ジャイアント GIANT

それぞれがバランス良くまとまった種族で、あまりにも平均的なのが辛い。こいつばっかりのチームだとちょっと苦戦するかもしれない。足も普通の速さなので、レシーバーで使うのがいいだろう。

メーカーさんからひとこと

さて、スポーツ物を得意とする（と勝手に自負している）ＥＡビクターの新機軸は、何とこれがロック感覚（←死語）溢れるミュータント軍団によるアメリカン・フットボールなのだ。暴力的で本格的、おまけにＢＧＭはバリバリのハードロックでイカしているんだぜベイベェ。

MiG-29

パソコンゆずりの本格ポリゴンゲームだ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●テンゲン
●11月発売予定
●価格未定
●SLG
●8M

ロシアの最高傑作ミグで大空を駆けろ！

そもそもこのゲームは、ヨーロッパを中心に人気の高い、DOMARK（ドマーク）という会社がAMIGA（アミガ）用に発売したフライトシミュレーターだ。それが日本語化とともに家庭用ゲーム機向けに移植され、テンゲンから発売されることになった。オリジナルのパソコン版同様、本格的なポリゴンを使用したグラフィックは迫力満点だぞ。

タイトルを見てもわかるように、このゲームでは旧ソビエトの戦闘機「MiG-29」をシミュレートする。パソコンも含め、今までのシミュレーターにはアメリカの戦闘機が使われることが多かったが、今回は通好みの、しかも最新の戦闘機が題材なので、マニアも大満足ではないだろうか。

5つのシナリオに加え、トレーニングモードもついている。とってもおトクなフライトシミュレーターだ。

写真風の取り込み画像もたっぷり使われているのが、なんともパソコンゲームらしくてカッコいいよね。

まずはトレーニングモードで遊んでみよう

ゲーム中には5つのミッションの他、トレーニングモードも用意されている。各シナリオは、それぞれ指定されたターゲットを破壊し、基地に戻るというもの。まずはこのモードで、画面に表示されるとおり操作していればやがて操縦をマスターできるように作られている。

ミッションブリーフィング

シナリオモードでもそうだが、まずは作戦の内容を確認しておこう。写真と文字で、作戦の内容が説明される。もし忘れてしまっても、作戦中に参照することもできるが、そんなカッコ悪いことはしたくない。

上官からのミッション説明は、写真をおり込んだ、わかりやすい形式で行われる。よく見よ。

テイクオフ

画面左上に表示されたパッドに習って操作しよう。ブレーキを解除し、スロットルを上げて加速し、機首を上げれば離陸できるはずだ。Cボタンで各種操作を、Bボタンで武器の選択を、Aボタンで視点の変更が行える。

搭載できる武器は種類豊富。準備できたらスロットルを全開にせよ。無事に離陸できる。

オートパイロット&アタック

再びガイドとなるパッドを見て、オートパイロットに入ろう。またコックピットの表示は、前方がよく見えるモードと、計器類がよく見えるモードの2種類が用意されている。通常は計器類が見えるモード使用をお勧めする。ターゲットが近づくと、Bボタンで武器を選択するように指示される。指示に従えば、ターゲットは自動的にロックオンされる。ターゲットの枠が白から赤に変わるまで接近し、ミサイルを発射。これだけでターゲットを破壊できる。新人は楽なのだ。

離陸したら車輪を格納しておかないと、壊れてしまう。

目標地点まではオートパイロットで楽に進んでしまおう。

コックピットからの視点の他、外部からの視点もある。

ターゲット発見！

ターゲットが射程距離に入ると、敵が四角い箱で囲まれる。

ミサイル命令

四角い箱が赤くなるまで近づいたら発射せよ。目標破壊！

コンプリート

作戦が終了したら、あとは着陸するだけだ。滑走路に近づいたら、メニューを開き、〝自動着陸〟を選ぶだけ。ラクチン。

やったぜ!!

着陸は自動で行うことも可。ちょっとしたデモ風になっている。

メーカーさんからひとこと

初めてMiG-29を見て、社員一同「カッコいい～、速～い、なめらか～」と大騒ぎ。超リアルなフライトシミュレーターなので、微妙なニュアンスを限られた文字数に収める日本語化作業に涙したスタッフが数人。同じくマニュアルも熱筆中！

 ※画面は開発中のものです。

特集 ガンスターヒーローズ&マクドナルド発売記念!!

TREASURE トレジャー FACTORY SPECIAL

メガドライブのお宝アクションゲームを徹底紹介

発表から半年余り、ついにトレジャーの宝箱が開く！　そこで、怒濤（どとう）の大作ラッシュの中でも、ひときわ輝くこの2大作品とそのスタッフを大特集するぞ。まずは前川代表のインタビューからだ！

このひとが前川社長さ

トレジャー代表取締役前川正人

高校時代から会社経営を志し、東京理科大学経営工学科に進学。卒業後コナミ株式会社に入社し、ファミコン、ＳＦＣ、ＧＢソフトのプログラムに携わる。'92年６月、独立し株式会社トレジャーを設立。28歳　Ｂ型　乙女座

クリエーターとユーザーの意志を尊重したゲーム作りをしていきたい

前川　会社設立以来、この日を待ちに待っていました。作品を世の中に出さなければ「トレジャー」という会社を知ってもらえませんから。それだけにタイトルの前に出る社名のロゴには深い思い入れがあります。あれを入れるのも、なかなか苦労しましたし。まあいずれは完全な「トレジャー」ブランドも出したいですね。

編集部　設立するに当たりどんなソフトハウスを目指したのですか？

前川　やはり大きな会社では、ゲームがクリエーターにとっては非常に嫌な「商業用の産物」になってしまっているんです。「楽しい、面白いものを作ろう」っていうよりも「とにかく売れるもの」という。それに反発して、もっと自由に、面白いものを創（つく）っていきたいと考えたわけです。もちろん経営が成り立つようにバランスはとりますが、利益追求より、できるだけクリエーターの意思を尊重していきたい、そうすれば自然といいゲームはできると思っています。

編集部　納期もちゃんとすると。

前川　期日を守るということは、一般の企業では当然のことですし、それにユーザーに対しても遅れるというのは失礼なことですから。

編集部　やはり、ユーザーの声は参考にしていますか？

前川　以前の会社でも、必ずアンケートなどに全部目を通してました。市場調査やマーケティングよりも、ユーザーの声がいちばん参考になりますね。何をほしがっているか、どこが駄目だったのか、内部だけで盛り上がってると、自分達ではだんだんわからなくなってくるんです。ですからどんどん指摘してほしい。

編集部　この２つのタイトルで、アクションの「トレジャー」と呼ばれると思いますが、今後の作品は？

前川　現在４ライン動いてますが、確かに中心となるのはアクションですね。ただ、こだわっているわけじゃないし、ＡＣＴと言ってもいろんなタイプがあります。少し新しい方向に進めていくと同時にまた、ゲーム性という部分を見失わないようにしていきたい。例え32ビットになっても、ビジュアルやサウンド、それにデモがスゴくなっただけで、肝心のゲームが一緒じゃしょうがない。

編集部　社名どおり、メガドラの宝になったと思いますか？

前川　ええ。それにパッと開けば、素晴らしい人材が詰まっているっていう点も「トレジャー」という名前はピッタリでした。これからもメガドラの宝であり続けたいですね(笑)。

TREASURE™

スタッフの思い入れも大きい、ポリゴンによって描かれた豪華なトレジャーロゴ。セガから発売されるソフトに制作メーカーのロゴが入ることは異例。

じゃあさっそくガンスターからイッちゃおう

GUNSTAR HEROES™

ガンスター ヒーローズ

●セガ／9月10日発売／6,800円／ACT／8M

すでにガンガン流されている「ガンヒー」のテレビCM、もう君たちも見たかな？　バージョンは15秒スポットのみだけど、雑誌では伝わらない「動き」の素晴らしさが盛り沢山だ。まだ購入を悩んでいる人も、このひと押しで決定だね！

夏の終わりにやってきたアクション大作

今年最大の目玉商品「ガンヒー」も、いよいよ発売間近！　この作品は驚愕の技術力&演出、ひっきりなしにザコを撃つ爽快感、他のメガドラ作品と一線を画す粋な音楽など、すべてにおいて高い完成度を誇る傑作だ。アクションのツボを押さえた本作は、特にゲームにうるさい人こそプレイせよ！

トレジャーまん
いつも沈着冷静で行動力抜群の、ぼくらのヒーロー。だけどトレジャーの社長なのが珠にキズ（冗談わかってね）。

レッド
ガンスターズのリーダー格（？）。熱血漢の彼は、ゲーム中では銃を撃ちながら移動できる。

イエロー&原住民
レッドのおさななじみでガンスターズの補佐役。物静かで優しい性格から、地球の原住民に慕われる。

ブルー
レッドの相棒。口は悪いが常に冷静。ショット時には必ず立ち止まるので狙い撃ちが得意だ。

Dr.ブラウン
タイムカプセルに眠るガンスターズを覚醒させた博士。話の展開に応じていろんな機械を発掘する。

本邦初公開!!（かもしれない）これが海外版「ガンヒー」だ！

海外諸国でも「ガンヒー」は大好評。でも、ジェネシス版は敵の名前が、カレーライス→カレー&ライス、メロンパン→メロンブレッドという具合に一部異なる。

敵の名前がチト違う

もちろんメッセージは英語

ちなみに海外ゲーム総合誌の中には、なみいるゲームをさしおいて、これをベストアクションの1位にしていたものも。良いものは世界中で通用するんだね。

STAGE 1 ガンスターヒーローズ見参の巻　帝国軍に蹂躙される原住民を救え！

［パパイヤダンス　ブラボーマン　ピンキーローダー登場］

【あらすじ】グレイの野望を阻止すべく覚醒したガンスターズは、まず帝国軍に襲われている原住民の村へ向かう。行く手を阻む（？）パパイヤダンスなどを軽くいなし、ピラミッドを抜けると……。

やっぱり爆発の爽快感がいちばん！

プレイしてすぐ感じるのは、やっぱり撃ちまくりと爆発しまくりの爽快感だ。実際には写真で見る以上に爆発パターンが目にしみるぞ。

中ボス　パパイヤダンス

先っぽを撃つとベシベシ揺れるツクシ状の敵。別名ち○ちん花。降りそそぐ胞子と虫の攻撃が強い。

BOSS　ピンキーローダー

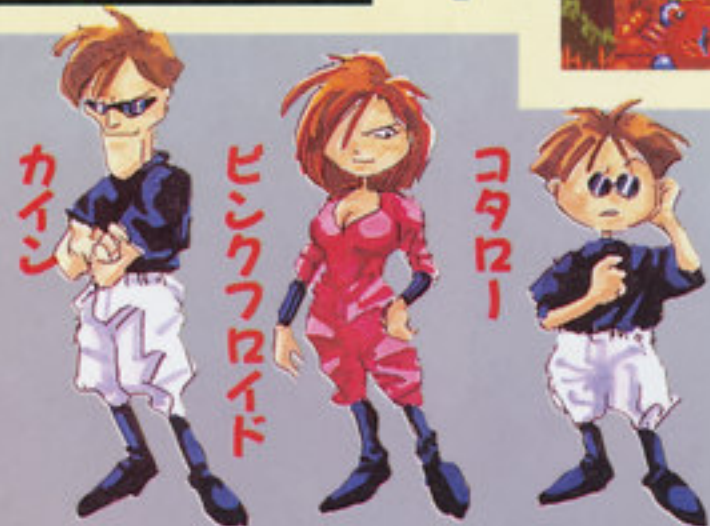
巨大発掘メカに乗った3人組との戦い。カインのレーザー、鉄球付きの腕、爆弾と、攻撃パターンは3種類。

中ボス　ブラボーマンに見る難易度別進化体系図

「ガンヒー」で始めに見られる多関節キャラがこれ。無意味な踊りやバク転、回転飛行などが拝める。背景の半透明の雲がきれいだ。

❶イージー原人
❷ノーマルニョン人
❸ホモ・ハード（現代人）

この敵だけに限らないが、難易度によって敵キャラの数や攻撃パターンが変わるのが「ガンヒー」の特徴。ゲームの奥の深さを楽しみたい人は、最低でもハードで遊ぼう。

カイン　ピンクフロイド　コタロー

ピンクフロイドは、帝王グレイが従える幹部の一員。しかし彼女はめんどくさがりなので、手下のカインとコタローに仕事をさせている。

STAGE 2 帝国軍幹部グリーン見参の巻 イエローの悲しみすら届かない…

スマッシュ大作大佐
セブンフォース登場

【あらすじ】秘石の1つを奪取した2人は地下採掘所へ。しかし、そこにはかつての味方だったグリーンが……。【見どころ】プログラムに1か月かかったという多関節バリバリの7変形ボス！

スピード感が命！

高速スクロールが気持ちいい面。天井を走ることもできるぞ。

BOSS セブンフォース

ソルジャーフォース

クラブフォース

アーチンフォース

タイガーフォース

イーグルフォース

テイルスフォース

ブラスターフォース

グリーン

本来ガンスターズの一員だったが、タイムカプセル内にいるところを1人だけ帝国に発見されたため、精神改造を施されグレイの手下に。イエローの実兄。

ガンスターズ時代の雄姿。当時からセブンフォースに搭乗していた。

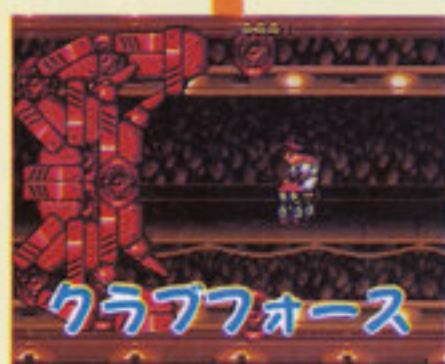
トレジャーホース

奇妙な動きでプレイヤーを翻弄する。一見弱そうだが、実は強くない。

スマッシュ大作大佐

ゴールデンシルバー戦のときからガンスターズの邪魔をしている謎の男。ジェット推進飛行やムチャクチャな戦法を得意とし、ちょくちょく登場するさびしがり屋。

ひどいよォ〜！

列車の後部車両を壊滅させると、大作がザコをポイポイ投げて応戦。そこまでするか？

STAGE 3 怪力無双！GIオレンジ見参の巻 巨大空中戦艦のデッキに待つ者は!?

スワッピングレッグ
スマッシュ大作大佐
GIオレンジ登場

【あらすじ】先の戦闘ではからくもセブンフォースを退けたが、グリーンの記憶は結局戻らなかった。次に2人は巨大空中戦艦を追うが、そこには奇妙な2足歩行メカやスマッシュ大作の姿が！

中ボス スワッピングレッグ

オーイェ〜！跳べ跳べ！

BOSS GIオレンジ

GIオレンジ

空中戦艦の艦長。ヘリのプロペラにつかまって、そのまま回転してしまうほどの力持ち。でも頭のほうは…。

ヘリの上でオレンジとの戦い。回転機能で傾くヘリと、揺れまくる雲を見ているだけで、思わずウェーップ！

乱気流で傾きまくり！

➡またもや大作ですよ

見かけだおしの中ボスを破壊して後部へ進むと、あの大作が再登場。ジェット噴射の赤い炎がすさまじい。「どうしてそんなに熱いんだっ！」「おいおい、それは大作じゃなくて栄作」。

ガンヒーコラム 投げがこんなに気持ちイイなんて！

とかく武器攻撃での爽快感にばかり目が行きがちの「ガンヒー」。実は「投げ」が隠れた快感であり、威力が抜群という事実を知っているかな？

敵の爆弾を投げ返す快感。本人を上に投げ、落下時にまた投げたり、下から撃っても可。

エッ？こんなものまで？

UFO

でかい物こそ空中投げで「とりゃあっ」とね。

味方

ダメージはないが、敵にぶつけるのはよそう。

STAGE 4 帝国軍の頭脳、ブラック見参の巻 要塞内ではサイが全てを統べる

メロンパン
カレーライス
タイムロン
その他多数のボス登場

【あらすじ】最後の秘石を持つブラックは、自ら建造したスゴロク要塞で2人を待ち受けていた。【見どころ】スゴロク要塞はセブンフォースとともに「ガンヒー」を象徴する名所。毎日1回遊べ。

要塞までの道のりは短い

短いながらも激しい前哨戦。吊り下げられている砲台は敵味方も関係なく撃つ！

メロンパン

ビックリするほどバフバフ動く無邪気な犬。とっても弱くて倒すのがかわいそうなヤツ。家にも1匹ほしいな。

ヴァルバリオン

これに出会えたら君のサイコロ運は良好かも？ だっていちばん最初のマスって止まりにくいんだもん。

カレーライス

おどれおどれ～

ここでは武器は使用不可。肉弾戦だけで切り抜けよう。あやしい踊りに幻惑されるなよ。

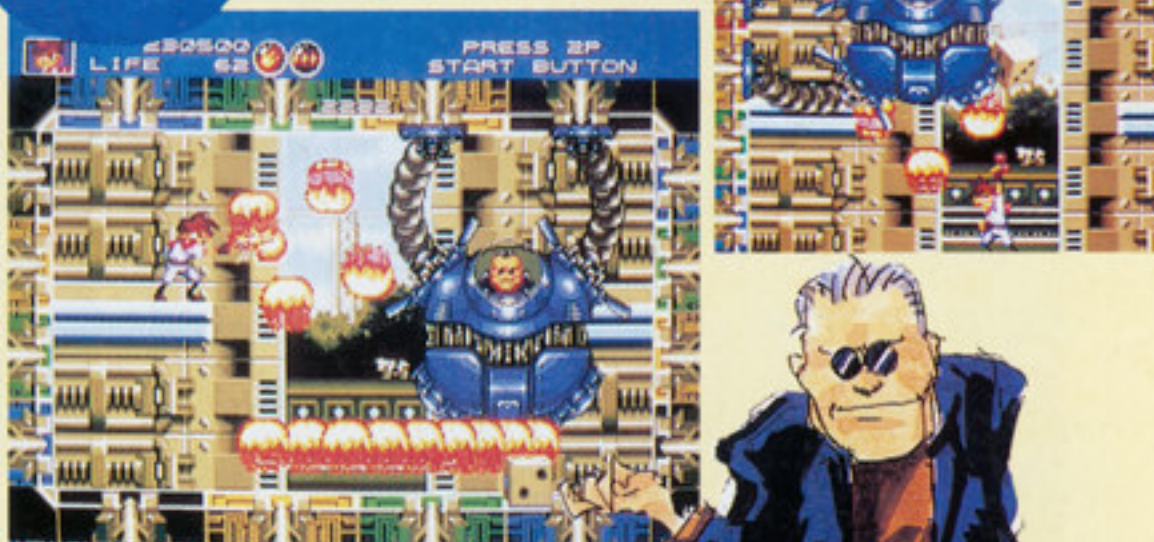
暴れんぼうゲル

ボヨ～ムボヨ～ム

ターガンに出ていたヒューヒューボーボー（知ってる？）をイヤでも思い出す敵。スマイルボムの表情がプレイヤーの敵対心をそぐ？

ピット

これといった攻撃はしないが、ボンボンはずむ顔。伸縮する棒（エレキングという）さえ気をつければ良い。

BOSS ブラックビートステッパー

ブラック

スゴロク要塞のゴール地点で愛機に乗って待っている。サイコロを転がして目の数だけ歩き、足場の色に応じて4種の攻撃をするぞ。

STAGE 5 帝国軍の頂点、帝王グレイ見参の巻 秘石とイエローを計りにかければ イエローの命が重たいこの世界

セクシーレッグ
帝国軍製UFO
スマッシュ大作大左
帝王グレイ登場

【あらすじ】秘石をすべて奪取し、喜んだのも束の間、イエローが帝国軍に人質として捕われてしまった／【見どころ】背景の見事な夕焼けとザコラッシュの爽快感につきる／ でもムズい。

ワハハハ！秘石を持って来い！

モニターを通して秘石を要求するグレイ。グリーンのみならず、イエローまで毒牙（どんな毒牙？）にかけるとは卑怯な！

出向いてやるぜ！

ここはザコだけがオールキャストで順番に登場するステージ。先へ進むにつれて敵が段階的に強くなるぞ。

セクシーレッグもいいけど夕日もね

画面いっぱいに伸びていく足。踏まれるとダメージがかなりでかい！

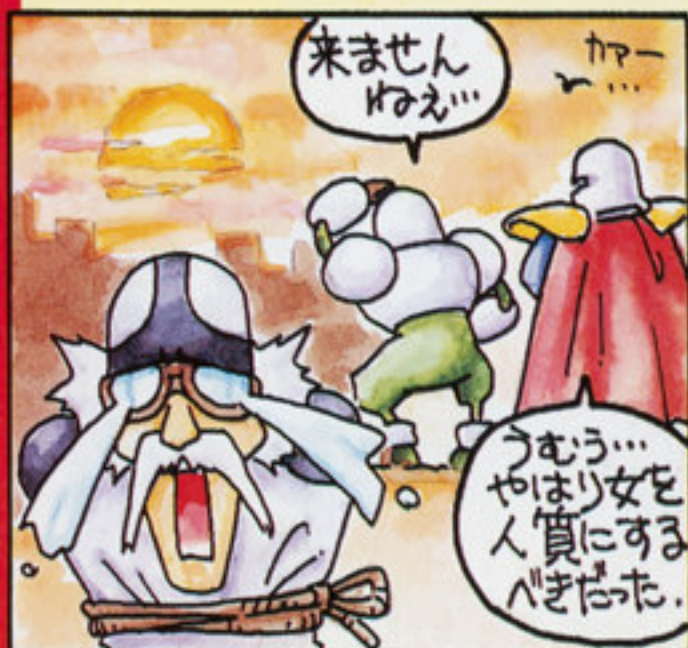
帝王グレイ

かつてガンスターズが月に封印した邪神の、間違った伝説を信じて覚醒させんとする帝王。悪人マントと悪人メットがチャームポインツ？

秘石は奪われ、大作だけが1人地球に取り残された…

ガンスターズにまたもやられた大作は、その腹いせにイエローに銃口を向ける。レッドは仕方なくグレイに秘石を渡すが、大作は卑怯にもイエローを返さない。しかし、その危機を原住民が救ったのだ！

いちおうBOSS スマッシュ大作大佐

飛行モード
火炎放射モード

これまでとはうって変わってパワーアップした大作！ ブラボーレッグの蹴りや火炎放射をかわして投げろ！

STAGE 6

セブンフォースの猛威再びの巻 冷たく光る機体を粉砕せよ!

メテオスネーク
セブンフォース
ユニットオブランナー
その他いくつかのボス登場

【あらすじ】邪神を覚醒させるために月へ向かったグレイを、2人は小型宇宙艇で追う！【見どころ】小さくても手抜きのないセブンフォースの動き、そしてユニットオブランナーの悲しい最期…。

大攻勢あり～の

ここからいきなりシューティング面！ 巨大戦艦の兵装＋戦闘艇の複合攻撃が激しいのなんの。

隕石群に乗じてザコが陰から撃ってきたりする。ここはホーミング系の武器を装備しておくと楽かも。

隕石あり～ののステージ

新たな攻撃パターンで迫る!

最後はセブンフォースが再登場。小さいけどきっちり7変形するぞ。

掘り出された…？
さらわれた少女…？
ライバルと何度も戦う？
宇宙でシューティング…？
マネしたんじゃねぇやいっ!!
どっかで聞いたようなネタだなぁ

BOSS 戦艦中心部はガードデバイスが！流麗な床面の動きに酔え！

ユニットオブハンマー

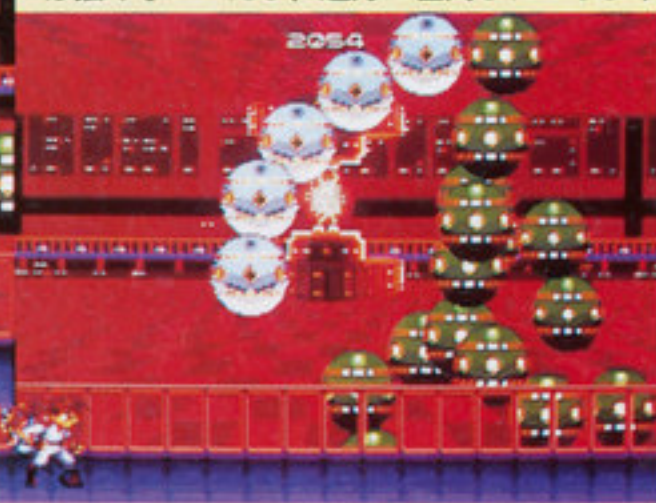
ここが中枢を護るガードデバイス。基部を中心に高速回転でなぎ払ったり、上から叩きにくる。

ユニットオブドラゴン

お次はスベハリのドラゴンのように迫りくるユニット。なめらかに近づいてくる様が見事ちゃ。

最後はユニットオブランナーだ！

腕をグイグイ回して手先から弾丸を発射。実は強くないのだが、迫力に圧倒されてしまう。

最期の砦はランナー形態。回転する床の上を必死に走る姿は運動するハムスターのようだ。

STAGE 7

邪神ゴールデンシルバー復活か!? 最後の攻防の果てに何が残る?

ダックバタリアン
ピンクロブスター
その他大勢のボス登場

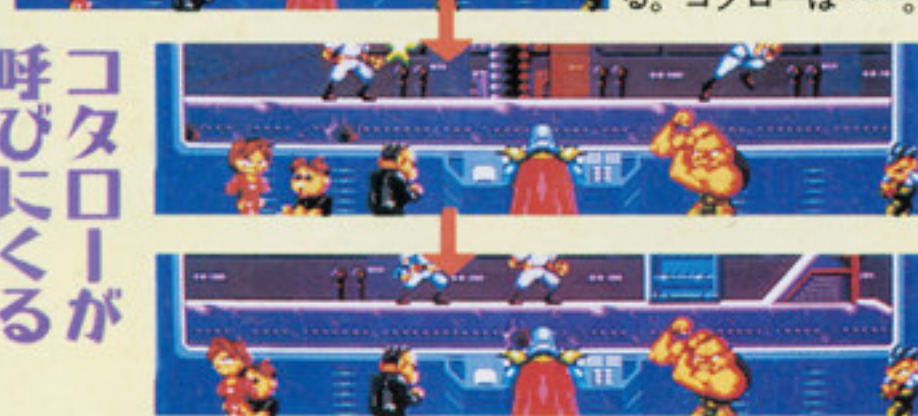
【あらすじ】とうとうグレイを追い詰めた2人。しかし、帝国軍の抵抗は激しく、次々と襲いかかる4幹部たちもこれまで以上に強力だ！ すべてが終結する月面で、最後まで生き残るのは誰だ!?

いよいよ敵の本拠地

モニターで2人を監視するグレイたち。この展開は、戦隊ヒーローものの最終回って感じがして、けっこうシビれるね。

ダックバタリアンの猛攻

コタロー新開発のメカ登場！ 最終面でも「よく8メガでここまで！」ってくらいに密度の濃い演出で魅せてくれます。

そしてガイ？ンを倒すと……

ダックバタリアンを破壊すると、カインが単身で攻撃してくる。コタローは……。

コタローが呼びにくる

ピンクロブスターに搭乗！

さっき逃げていったコタローはピンクのもとへ戻り、またもや新たなメカで対抗。注意していないと、画面下で繰り広げられる人間模様（そんなに大げさじゃないけど）を見逃すぞ。

そしてまた1人と減っていく……

ガンヒーコラム ビックリするほど重厚なサウンドのひ・み・つ

誌面では伝達が難しいがガンヒーはサウンドも厚みがあって完成度が高い。爆発音は「ボカンズドバキッ」って感じで心地よく、センス抜群のBGMは単独で聞きたくなるほど印象的だ。サウンド担当のNON氏はもちろんMDのFM音源は初挑戦。しかしアーケードゲームで培った経験を生かし、また既存のソフトではあまり使用されていなかった音域や音色を活用することで、音に厚みを持たせ、世界観にぴったりのスケール感を出したそうだ。これだけの独特な音を特殊技術なしに鳴らしているのは驚きだ。サウンドテストなどでも鑑賞してほしい。

OPTIONS
LEVEL NORMAL
CONFIG
SOUND TEST 01
S.E. TEST 00
EXIT
PRESS START TO EXIT

とにかくサウンドが良い。CD化して市販してもいいくらいだ。

特集はまだ続くよ こっちも見てねー
さあ！お次は「マクドナルド」だ!! ドキドキしるねー

マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～

McDonald's Treasure Land Adventure

●セガ／9月23日発売／6,800円／ACT／8M

楽しい演出と、いとおしい敵キャラたちが魅力の「マクドナルド」。ちなみに近々全国のマクドナルドのお店で、大々的なキャンペーン※をするそうだ。そのときはこの作品に会えるぞ！

さあ冒険のはじまりだ!!
気をひきしめてゆけい!!

ステージ1 MAGICAL FOREST

見つけた地図を頼りに、まずドナルドは森の奥へと大冒険。空からいきなり大木が降りてきたかと思うと、空がスーッと暗くなり、生き物たちもイウレイ（ユーレイにあらず）に変身！　このときの綺麗に変化する背景の色は必見だ。トレジャーお得意の多関節キャラ、ウニウニも見てね。

まずは明るい色使いや、直線的でシャープなグラフィックを堪能しよう。

なんでもショップで調達

お金を貯めたらショップへ。初心者はいろいろ買っておこう。でも、店員もドナルドなのはなぜ？

だまし絵的な大木フェイス

上下するまぶたの向こう側に、ゴールドがちょうど目玉に見えるように配置してある。わかるかな？

ドナルドも顔負けのタラコくちびる

洞穴の中には巨大な魚(?)ドマンボウが生息していた！　我々取材班は決死の探検を試みるが敗退した（川口浩探検隊風）。

BOSS ミカリンとミカリンJr.

吸いこむ吸いこむ　ほおばるほおばる

最初から強そう（に見える）なボスのミカリン。左右から降るミカリンJr.を潰しつつ、宝石（ライフ）を吸わせよう。おいしそうに食べているときが絶好のチャンスだ。

汽車汽車シッポーシッポー
シッポーシッポー
シッポップー

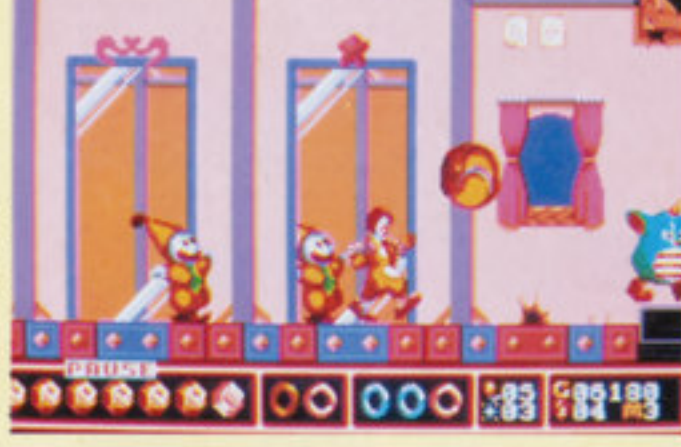
ステージ2 MAGICAL TOWN

今度はミカリンからもらった地図を見ながら街へ向かうドナルド。列車に飛び乗って街へ行く道すがら、サーカス団の一行にからかわれたり、風船少女のパーティを救出したり。そうこうしているうちにトンネルを抜けるとそこは雪国。悪のサーカス団長をこらしめたら、街へ到着だ。

後ろに立つ者は誰ですか！

大きな姿見の部屋では背後に不穏な気配。気付かないふりをして逃げる？

男、んがの海、一世一代の土俵入り

やっと街にたどり着いたら、あやしい相撲取りがシコで地形を歪ませていた。それにしてもすごい形相……。

ここから入って……

ときにはショップと思わせておいて、ミニゲームのできるゲーセン（違うって）もある。

テトリス＋コラムス＋テキパキみたいなゲーム。同じブロックを3つ揃えて消すと、いいことが。

ミニゲームでウハウハ稼ごう

機関部にきかん坊の団長が鎮座

列車の機関部で団長と一騎討ち。投げてくる帽子をちゃっかり被ってご機嫌です。

BOSS バビロニアン

やっぱり吸いこむ　上に登れ！

足もすくむビルの屋上には頑丈そうなメカが。やはりドナルドの宝石を狙ってくるので、気前良く吸わせてその間に上へ登ろう。両脇にある取っ手につかまれるぞ。

※9月下旬より国内のマクドナルド全店で、メガドラ2と「マクドナルド」のソフトセットが500名に、またマクドナルドキャラクターグッズ・セットが200名に当たる「マック・スーパーチャンス」が実施される。詳しくは期間中、店内で使用されるトレイシートを見てね！

STORY

森で見つけた地図の切れはしに大冒険の予感……

ドナルドが日課の散歩をしていると……。

木の根本に地図の切れ端を見つけました。

これはひょっとしたら宝の地図かも。

でも残りの地図を拾った者が他に3人いたのです。

魔法とハンカチーフでどんな困難もクリア～

ドナルドの基本アクションは右の２つとジャンプがある。ちなみにゲームオーバー時にはパスワードが表示される親切設計だよ。

魔法 アイテムを取ることで、３段階までパワーアップ。

ハンカチーフ 取っ手にひっかけて移動する。後半では重要になるぞ。

海の上は難関だ!!
消える雲には
注意１秒ケガ２秒

ステージ３ MAGICAL SEA

海は広いな大きいな、ジャジャジャ海、マ・ク・ド・ナルド／　てなワケで３枚目の地図が示した先は海だった。大波にさらわれたり、ペン次たちにつつかれたり（自業自得）しながらも、気がつくと海賊船にたどり着いたドナルド。今度はどんな災難、じゃなくて冒険があるのやら。

あわや体ごとまっぷたつ!?

せっかく乗った船もノコギリでパックリ2つにされてしまった。

気がつきゃ大砲の標的

はるか彼方から砲撃の嵐が！　大砲が連射するなんてサギだ～！

BOMB!

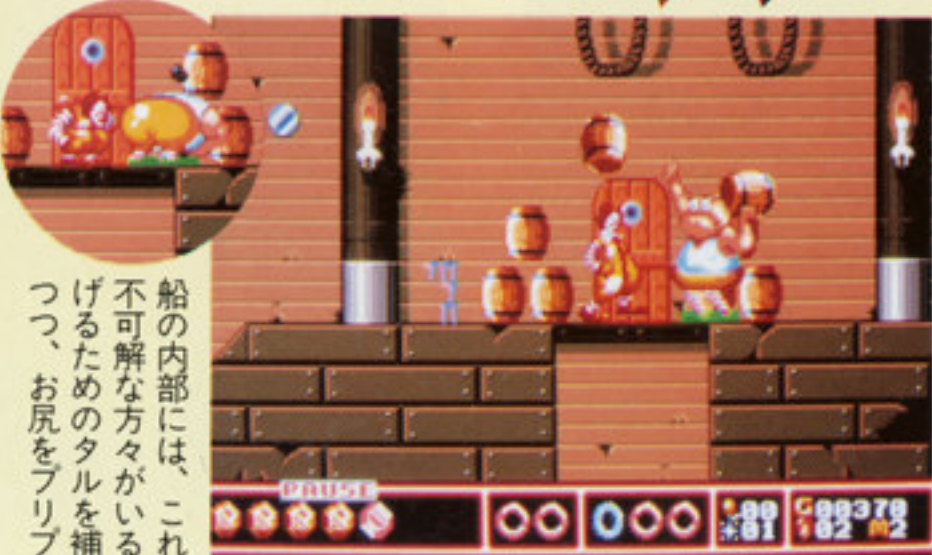
海賊船に乗ったらひたすら上へ上へ。で、マストのてっぺんに行くと……。

BOSS ジュエル イートリップルＶ世

この口で吸うぞ　**顔がコワすぎ！**

このゲーム中でいちばんコワい敵キャラクター。ちなみにドナルドのライフは当初はハンバーガーだったらしいが、それを想像するとこの口がますますイヤに見えてくるね。

この敵キャラ、海外版では見ることができません。表現の自由がある国で良かった。

未開の地に文明を伝えるドナルド（ウソ）

船の内部には、これまた不可解な方々がいる。投げるためのタルを補給しつつ、お尻をプリプリ。

おケツを向けるとは失礼な！

右にいる不ゆかいな奴は
何だろう?
マヌケヅラした奴だぜ！

ステージ４ MAGICAL MOON

長い長い冒険の末に地図をすべて揃えると、この地図に見たこともない星の絵が浮かび上がってきた。ドナルドは博士(日本じゃ知名度薄)に相談して、さっそく宇宙船を造ってもらう。しかし、地図の示した星へ到着すると同時に宇宙船は大破してガッカリ。どうするんだドナルド／

重力半減、危険度倍増

ここは重力が地球より低いため、ジャンプが軽やか。でも調子に乗ると…。

こんなにあやしくてインカ帝国?

先月号からの続き―ドナルドはキャトルミューティレーションされずにすんだが、もっと怪しい場所へと降ろされた。

ありゃ？ 君とは初めて会ったのに以前から知り合いだったみたいだね

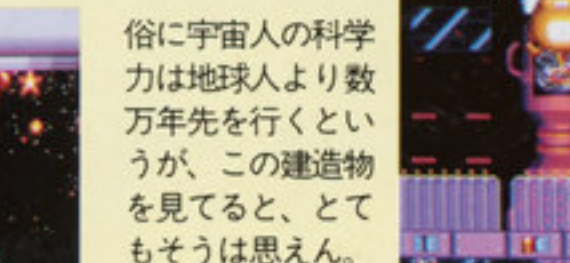
ああっ！ もしかして!?

ステージ４最大最強（一部ウソ）の敵が、この「バラバラ」。ＢＥメガ読者にはおなじみの誰かさんにソックリかもしれないが、それはきっと気のせいです。たぶん……。

振り向けばUFO

宇宙船を直すための材料を探していたらUFOが。僕は怪しい者じゃありません。

この敵は、内包する液体がなくなると破壊できる。まあ、あせらず行こうよ。

数万年は先を行く宇宙人の科学力?

必死の逃走もむなしく、イヤな動きをするマジックハンドに捕まった。なんてついてないんだ。

ドヒャー！

俗に宇宙人の科学力は地球人より数万年先を行くというが、この建造物を見てると、とてもそうは思えん。

最後まで見てねー

これで終わりじゃないんスよ
ふふふ

McDonald's

今明かされる開発者たちの気持ち(?)

ガンスター&マック ふっかーい思い入れのあるシーン

最後に、それぞれのスタッフの皆さんに、この1年を振り返ってもらいつつ、おススメのシーンを語ってもらいました。プレイしながら読むと面白さが倍増するハズ。

TREASURE FACTORY SPECIAL

ガンスターヒーローズチーム

プログラム	やいまん
プログラム	1993／波
デザイン	IUCHI
デザイン	はん
サウンド	NON
サウンド	M

5ステの哀愁漂う夕焼けとBGMはおススメ

IUCHI◎思い入れがあると言えば、背景を4回ぐらい描き直した1ステ最初の原住民の家辺りですね。初期は色合いがもっと家庭用機っぽくて、容量の効率はいいけどちゃちい感じだったんです。

はん◎僕は7ステのピンクロブスターですね。当時発売された「マジンサーガ」を凄いなあと思って、じゃあキャラの動きのパターンを計算式じゃなくて、手打ちのデータでやったらどうなるか苦労して試した結果なんですよ。

それに登場するシーンは、バックの宇宙が一番美しく見える場所なんですよ。

1993／波◎おかげで、本当に容量を食っちゃったんだから(笑)。俺はタイトルロゴがグルグル回るところ。メガドラの開発が始まって、一番最初に組んだプログラムがそれだったんです。アイデアも結構気に入ってるんで。

M◎僕は効果音を担当したんですが、FM音源はサンプリングのように、例えば金属音とかを表現するのが難しいんですよ。だから2ステで、アーチンフォースが壁にガンガン当たる音は思い出深いです。曲の方の担当はNONなのですが、今日はどうしてこの場にいないかと言うと、皆さんがあっと驚くプロジェクトを進行中で。

はん◎おっと、危ない、まだ秘密。

編集部◎NON氏のお薦めは5ステの美しい夕焼けのグラフィックに流れる哀愁のメロディーとうかがってますが。

波◎俺もおススメです。ちょっとコナミっぽい感じ!?

やい◎サウンドについてはシステムサポート的な役割の人がほしかった。募集したいですね、誌面を借りて。メインプログラマーとして、もっと余裕を持ってやりたいですからね。今回は時間が押して大変だったなあ。

波◎まあ、メガドラ第1弾ということで、それぞれかなり思い入れのある作品ですし、実験的部分が多い分、遊び心もいっぱい入った楽しいゲームに仕上がってます。もちろんこれで満足してるわけじゃありませんよ。

やい◎だから、現在開発中の次回作は、さらに期待してください。

マクドナルドチーム

デザイン	かふいち
デザイン	シンドオ
プログラム	前川
プログラム	König石田
サウンド	NAZO²鈴木
サウンド	M

「バラバラ」はみんなのお気に入りです

かふいち◎そりゃ2ステに出てくる帽子をかぶったチビが好き。初めは、全部スプライトだと表示しきれないと思ってたから、背景のグラフィックに描き込んでて、後でスプライト表示に修正したんだ(笑)。

前川◎GBの開発が長かったからね。スペックが違いすぎ！

König石田◎2ステと言えばカトリーヌのあの声がイイよね。

かふ◎何しろ男の声、あのNAZO²鈴木の肉声ですからね。ファンは必聴モノでしょ。

石田◎4ステの「プレス機」も思い出深い。作るのに苦労したんだ。

シンドオ◎その直前に登場する多関節キャラ「ハヤシーマ」が僕のおススメ。誰がモデルかは、プレイしてみればわかる！ 気に入ってるのは究極のキャラクター「バラバラ」かな。

前川◎これはみんなお気に入りですから。こんな愛らしい(?)キャラは今後も生み出される予定です。

シン◎「んがの海」もイカすでしょ。

編集部◎◯ロディ◯スの力士とは何か関係あるんですか？

一同◎ああーっ！

シン◎看板は落ちませんよ(笑)。

編集部◎BEメガからは3ステの「たる男」を推薦したいのですが。

かふ◎みんなの反対を押し切って、私の一念、いや二念で入れました。

前川◎いや、反対はしてないよ。ただ「つまんないんじゃない」って言っただけ(笑)。

かふ◎あのセンスを面白いっていう人が生き残れるんだよ。

シン◎見かけ倒しは大切ですよ(笑)。いやそうじゃなくて、あれは企画が功を奏してる。

編集部◎なぜかボスは唇が強調されてるようですけど？

前川◎ライフアイテムが、当初は宝石じゃなくハンバーガーだったんですよ。いろんな事情で後から変更になっちゃった。

シン◎修正の指示は結構あったよね。海外版では出せなくなったキャラもいますよ(笑)。

前川◎難易度も、アメリカ版は易しいし、欧州版なんてえらく難しい。

編集部◎国際比較に役立ちそうですね(笑)。

まだまだ伝えきれない魅力がたくさんあるガンスター&マックだけど、あとは君達に買って確かめてもらいたい。どちらもMDユーザーの誇りになるはずだ。もちろんトレジャーは、近く第3弾も発表し、ますますメガドラを盛り上げてくれるはずだから、応援してほしいな。最後に、トレジャーからテレカのプレゼントがあるので、下記の要項を読んで応募してね。

「それじゃあみなさん またね！ 1人5本ずつ買ってね」

■普段は「とれじゃあふぁくとりぃ」の採用者だけにプレゼントしているこのトレジャー特製テレカを抽選で6名にプレゼントします。ハガキにこの特集の感想やトレジャーへのメッセージと、希望のデザイン（ガンスターorトレヂャーマン）を書いて、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEP！メガドライブ編集部「トレジャーテレカプレゼント」係に応募してください。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
ステージ6までを大紹介

セガ／9月23日発売／8,800円／ACT

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

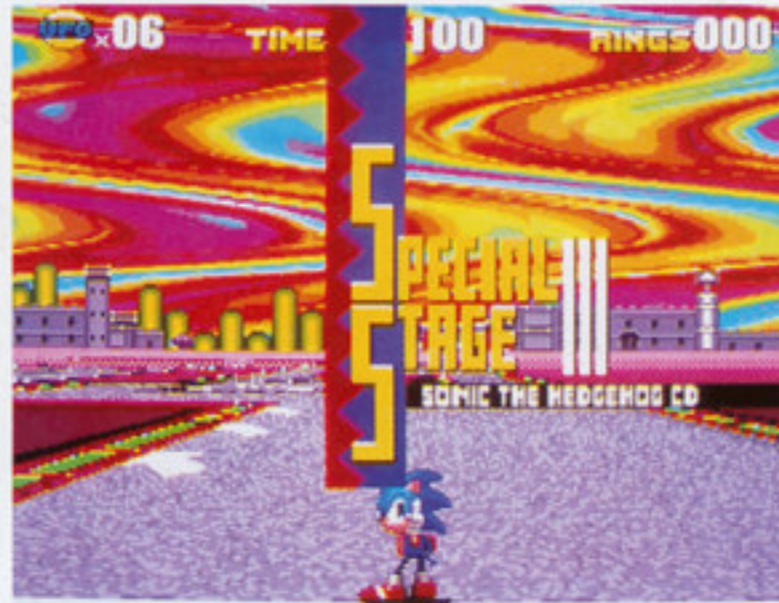
今月はいろいろな最新情報を盛り込みながら、ラウンド6まで一気にお見せしちゃうぞ。開発スタッフのコメントも見逃すな。

まずはスペシャルステージの新情報だ！

「ソニックCD」のスペシャルステージが、ハードの機能をフルに活かした3D面になっていることは、先月お伝えしたとおり。今回は、スペシャルステージへの行き方や、ステージにある数々の仕掛けなどなど、新たに判明した情報をドド～ンと公開だ。

条件はリング50個以上

リングを50個以上集めてゴールすれば、大きなリングが出現。輪の中をくぐれ。

スペシャルステージスタート。振り返ってチッチッチッをするソニックがイカスぞ。

スペシャルステージのトラップ SPECIAL STAGE TRAPS

風車：風でソニックが飛ばされる。

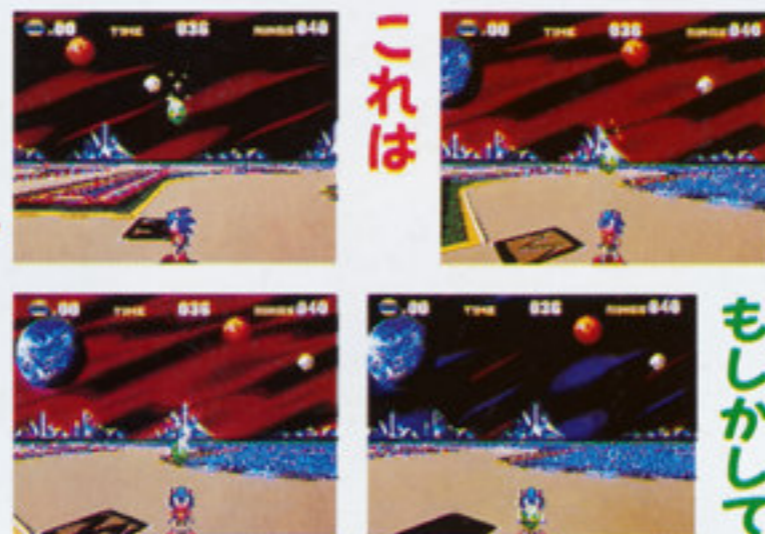
シャッター：挟まれるとリングが半減！

ジャンプ台：高く長くジャンプできるぞ。

加速装置：乗ると加速！2種類あるぞ。

タイムストーンを集めろ!!

UFOを壊せ！

スペシャルステージはUFOを体当たりで壊すのが目的だ。全機破壊すると……。

これはもしかして

タイムストーンだ！

UFOを壊すスペシャルステージは、トラップがいっぱいある。UFOを壊すと、スピードアップなどの便利なアイテムが出ることもあるが、水に入ると急速にタイムを奪われるから要注意。うまくUFOを全機破壊すると、タイムストーンが獲得できる。7つ集めると何かが起こる…？

SONIC-CD STAFF COMMENT

ディレクター 大島直人

CD-ROMへの挑戦

大島■今回のソニックはMEGA-CDでの登場となったわけですが、ソニックっていうのは、いま全社的にアピールしていくキャラクターになってまして、どのハードにも必要だってことになってるんですよ。「ソニックCD」では、もっと世界や舞台を広くして、リピート性を高め、じっくり長く楽しめるように、って考えていましたので、「1」や「2」の続きの「3」ではなく、あくまでも「CDのソニック」っていう雰囲気が強く出ていますね。「1」「2」の時って、エンディングがどうとか、飽きやすいとか、いろいろ言われたりしていましたが、今回は2種類のエンディングもアニメが使われてて見応えがありますし、ゲームのほうもタイムワープの要素やタイムアタックモードのおかげで、奥深さがかなり出ていると思います。全体的にユーザーフレンドリーな作りになっていますよ。

今回のソニックは国内市場をかなり意識した作りになってるぞ。

ソニックCDの見どころを再チェック!

MEGA-CDだけに、見どころたっぷりの「ソニックCD」。その魅力をいま一度最確認してみるぞ。

POINT1 オープニングアニメの主題歌はMi-keの宇徳敬子だ!

カッコイイアニメのバックには、カッコイイロックがよく似合ってるぞ。

今回のBGMは、全編ポップで豪華なサウンドなのだ。

「ソニック1、2」の時は、Dreams Come True の中村正人氏が、ゲームBGMを手掛けて話題をまいたが、今回の「ソニックCD」のオープニングアニメの主題歌は、現在ソロで売り出し中の宇徳敬子（Mi-ke）がつとめている。耳に残るフレーズと力強いビートのきいたロック調の主題歌は必聴だぞ。

Mi-keのメンバーとして有名な宇徳敬子だが、最近はソロの活動が多い。今回の彼女の起用に関してソニックCDスタッフは「可愛いから（笑）」と冗談めいて話しているが、実際に彼女の歌うオープニングテーマを聴けば、その歌唱力に驚くはず。今後の宇徳敬子は要注目だぞ。

左は彼女のソロが聴けるシングル曲「あなたの夢の中　そっと忍び込みたい」だ。「ソニックCD」と違いしっとりとした曲で、じっくり聴かせてくれるぞ。

ZAIN RECORDS

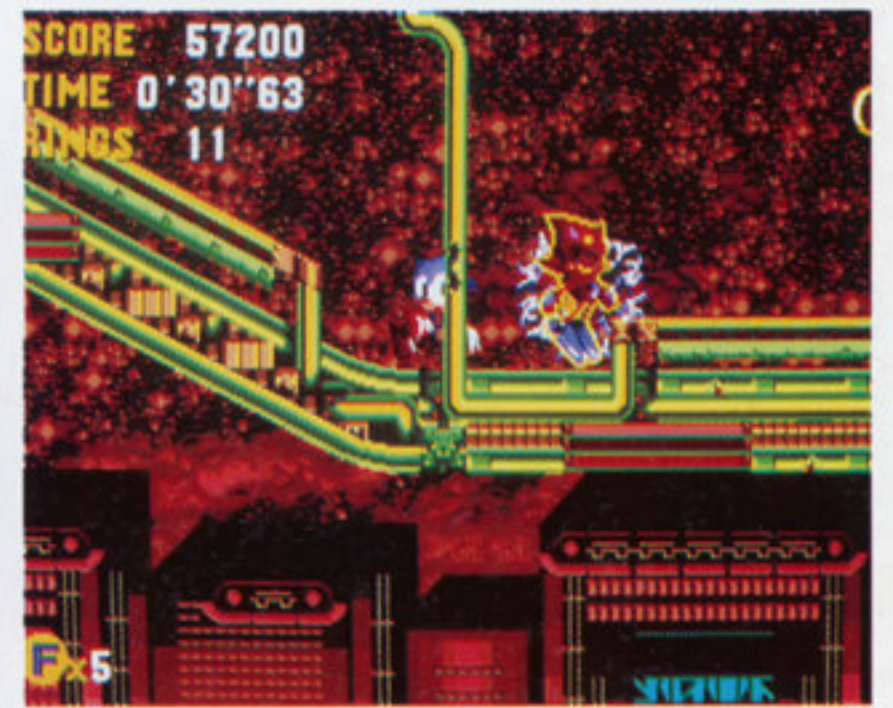
POINT2 強敵メタルソニック登場!!

BAGOON!

今まではイラストでしか紹介できなかった噂の強敵メタルソニックがついに姿を現した。

エネルギーのオーバーロード時には、神速の加速を見せ、トゲトゲのトラップもブチ壊す強敵メタルソニックは、序盤からいきなりエミーをさらい、悪事の限りをつくしてくるぞ。ソニックははたしてコイツに勝てるか!?

あのソニックもなすすべがないままエミーを連れ去られてしまう。

エミーがさらわれた

メタルソニックとの直接対決の場面は、ラウンド6におとずれる。最強の敵を前にソニックの勇気とパワーが試されるぞ。

POINT3 過去と未来、そして新たな要素もいっぱい

最高速を保て

看板くぐって

TIME WARP

"FUTURE" または"PAST"の看板を通過すると画面左下にマークが表示される。マークが出ている間に最高速を出し、一定時間高速を保ち続けるとワープだ。

yes!!

カッコイイッ!

高いところからヒラリと身をかわすように飛び降りるソニック。今回はこんなキャラクターパターンも見られるのだ。ちなみにソニックは"yes"ってしゃべるぞ。

お手軽高速ダッシュだ!

上に入れながら　Bボタンで　高速ダッシュ!

でも敵には当たります…

十字キーを上に入れながらBボタンを押すと、その場で瞬時に高速ダッシュができるぞ。スピンダッシュと違って敵は破壊できないが、スピンすれば敵も壊せるぞ。

SONIC-CD STAFF COMMENT

企画　小野健一

力を入れたキャラクター

小野■今回の「ソニックCD」に入ってるアニメーションも、「『ドラゴンボール』のスタッフじゃないとヤダッ!」とか、東映動画さんにだいぶ無理を言って、作ってもらってるんですよ。別に「ドラゴンボール」の宣伝をするわけじゃないんですが（笑）、アレってヨーロッパのほうでもすごく人気があるらしいんです。今回のCDは内容的には4～5分程度のものなのに、使用セル画の枚数は5,000枚以上のフルアニメ（秒間30コマ）にもなってまして、かなりスゴイものになっていますよ。

小野■ちなみに、ゲーム中に3分間何もせずにほっとくと、ソニックが画面外へ飛び出していなくなっちゃうんですが、ここらへんの細かい演出も見てほしいですね。

時々ホログラフで現れて、動物をいじめて見せるメタルソニック。

後半6ラウンドまでをドーンとお見せしちゃうぞ

ROUND 4 クォーツクオドランド(水晶の象限)

QUARTZ QUADRANT

『ココ』が見どころ!!

アメジストやエメラルド色に輝く水晶が印象的なステージ。ベルトコンベアーや高速チューブなどの目新しい移動設備が充実しているぞ。考えて使わないと、現在位置がわからなくなることも……。

移動手段がいっぱいのステージなのだ

ZONE 1

高速チューブに

初登場の高速チューブ。入ると一気に加速し、高速で回転しながら移動する。一瞬で出口へご到着～って感じだぞ。

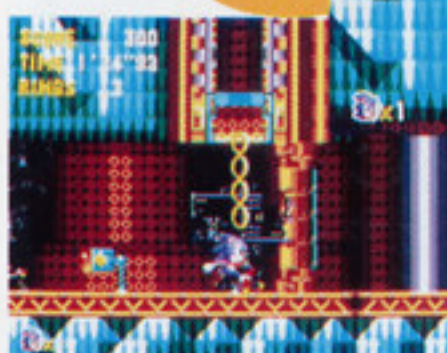
スプリングが楽しい

ちょっと広いスペースでは、スプリングを跳び継いで進んでいく仕掛けがある。空中から空中へボヨヨ～ン。

動く床をうまく活用せよ

ベルトコンベアーの動く方向は、矢印の入った方向指示器で変えられる。早く通過したい時は、進行方向と同じ向きにせよ。

ZONE 2

コークスクリューでGOGO!

コークスクリュー状のチューブがいっぱい現れる。中には動く床と組み合わさった強力バージョンもあるぞ。ハイスピードでゴーゴー!

ガンガン進め!

スプリングの力で坂道を次々と進んでいく場面も。パワフル&スピーディー。

危険なヤツらです

ノロノロ

動きの遅いカタツムリだが背中のトゲがクセモノ。

ニョロニョロ

背中にトゲのあるイモムシは上からは倒せないぞ。

ZONE 3

これはなんだ!?

とても短いゾーン3。ボスの部屋にたどり着く前に、ヘンなモニターが現れる。映っているのはエッグマンのようだけど……。

BOSS 工場内のコンベアーで対決

ここは特殊なバリアがあって、エッグマンには触れるどころか近づくこともすらできない…

ひたすら逃げろ

とりあえずエッグマンが落としてくる鉄の塊をひたすら避けてチャンスを待とうそうこうするうち…

ボスの部屋の床は、左に流れるベルトコンベアーで、左端には痛そうな針が。ひたすら走ってエッグマンの乗っている機械をベルトコンベアーで削り取れ!!

SONIC-CD STAFF COMMENT

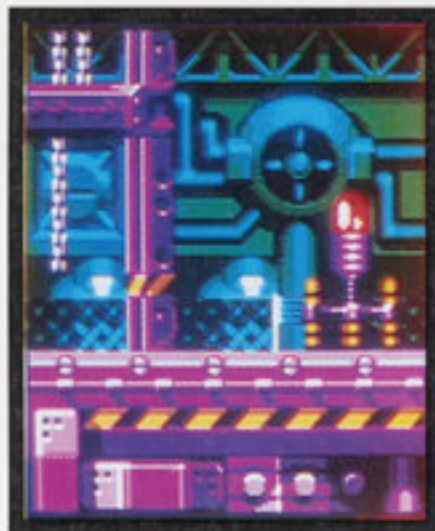
サウンド 牧野幸文

隠れたアイデアが満載

地野■じつはスペシャルステージって当初は「1」のようなヤツを作ってまして、背景も2枚回転させようとしてたんですよ。でも、実際やってみたら速度的に満足できなかったので、それならMEGA-CDの機能を生かしたものにしようっていうことで、ああいう感じになったんです。内容的にはソニックのスピード感に合ったレースゲームっぽいイメージがありますね。

牧野■音楽のノリも「Ⅰ」「Ⅱ」と違って基本はハウスミージックっぽい路線になってます。各面で違うBGMになっているのも聴いてほしいところですが、同じ面でも過去なら過去で、ちょっと音源の使い方をチープっぽくして、原始宗教っぽくしていますし、逆に未来面はテクノっぽくなっています。

小野■それと「タイムアタック」も、何回もやれば、とんでもないタイムが出せるので、ぜひやってほしいですね。

タイムアタックは、開発者全員が燃えまくってやったそうだぞ。

ROUND 5 ワッキーワークベンチ(おかしな作業台)

WACKY WORKBENCH

「ココ」が見どころ!!

工場のような雰囲気が漂うのがラウンド5だ。試してビックリの機械じかけトラップがゴマンとあるから、慎重に進まないと、いつまでたってもゴールできないかも。ステージ全体もかなり広いぞ。

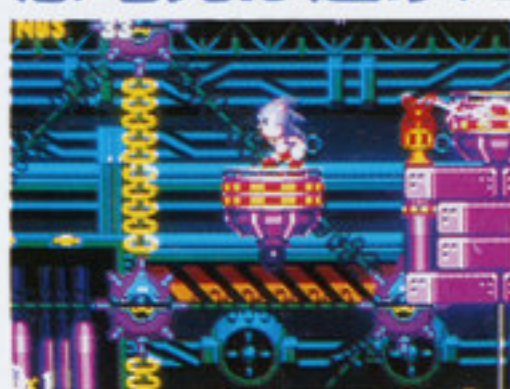
工場内の数々のトラップに気をつけろ!

ZONE 1

いろんな足場を進め

反重力の床に触れないよう、足場から足場へ。天井から噴射される冷気も要注意。

氷づめに御用心

感電死は避けたいッス

ビリビリ

コイツに注意してネ

突然、天井からぶらさがってくる敵。トゲが出ている間は体当たりも通用しないぞ。

ZONE 3

リングがたくさん

ふと見上げると、空にはリングがいっぱい並んでいるぞ。スプリングジャンプで取りに行きたくなるのが人情というもの…。

BOSS 反重力の床を利用せよ

エッグマンは一人乗りUFOのような乗り物に乗って、上へ上へと逃げていく。

足場に乗りそこねると…

足場が降ってきたら、すかさずその上へ。乗りそこねると、床に電流が走ってやられるぞ。

エッグマンは1回ダメージを与えるたびに、上へ逃げてしまう。そこで上昇する足場に乗って追跡し、再びダメージを与えるのだ。根気よくこれを繰り返そう。

ZONE 2

作業用カタパルトでカッとべ!

ゾーンのっけからカタパルトに乗って高速ダァーッシュ。終着点で思いっきりジャンプすれば、かなり遠くまで飛べるぞ。

この棒なあに?

磁石のようにソニックをくっつけてしまう回転棒。ハエ取り紙だという声も。

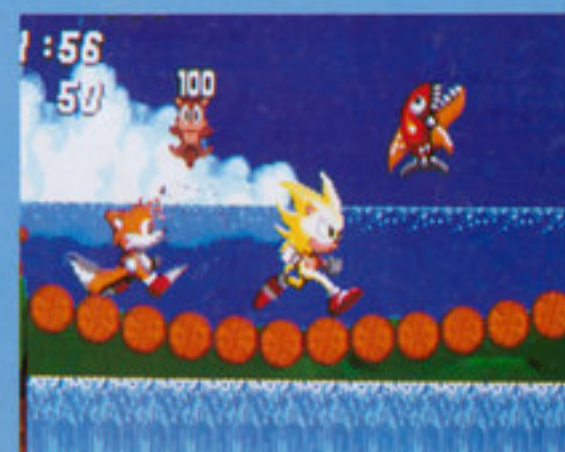
ループする回転コンベアー

ジャンプで脱出しない限り、永遠に高速でグルグル回ってしまう回転コンベアー。抜ける場所を考えろ!

SONIC-CD STAFF COMMENT

じつはテイルスも出てくる?

山口■僕は「2」の時にキャラとグラフィックのデザインをしていました。エンディングまでいってもらうとわかると思うんですが、"きっとこれは「1」と「2」の間の話だな"っていうのがあるんです。だから、マイルス(テイルスの本名)も出てきませんし、裏技で(?)スーパーソニックになったりもしないんですよ。スーパーソニックってあくまでも、カオスエメラルドをすべて集めてこそなれるものですから…。でも、マイルスって本当はどこかにしっかり出てくるんですよ(笑)。ホントにオマケみたいなものなんですが、それはみなさんで探してください。

川口■もちろん、タイムストーンを全部集めると、いいことがありますので、頑張って集めてほしいですね。その点セーブできるのは便利でしょう。今回は苦労していないスタッフは誰もいない自信作です。ぜひ買ってってください。

今回はスーパーソニックはないが、それに代わる要素も満載?

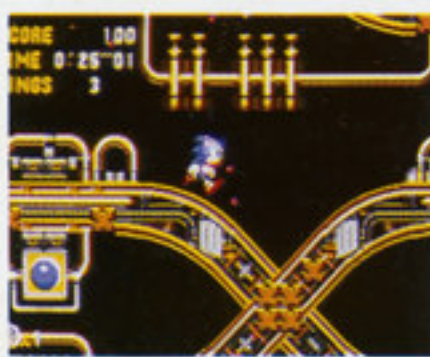
ROUND 6 スターダストスピードウェイ(星くずのサーキット)

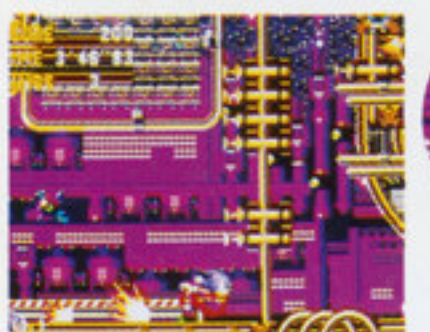
STARDUST SPEEDWAY

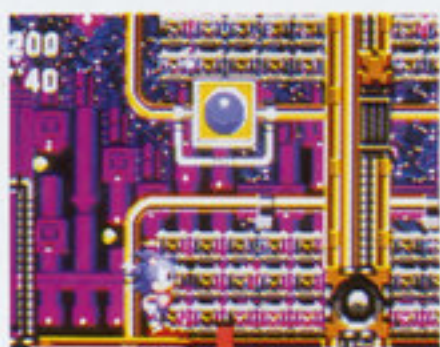
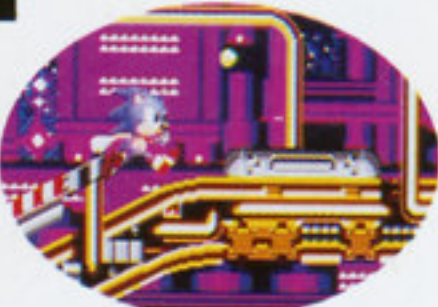
「ココ」が見どころ!!

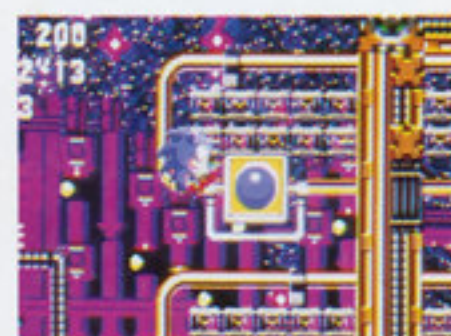
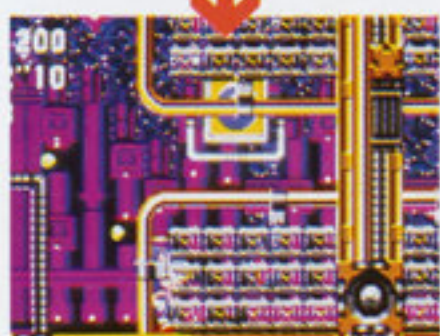
なだらかな曲線を描いたスピードウェイが、縦横無尽に張り巡らされている面。ハイスピードで一気に駆け抜ける快感を堪能しよう。そしてゾーン3では、宿敵メタルソニックとの対決が待っている!

ついに強敵メタルソニックと宿命の対決だ!

ZONE 1

星空は闘いの序曲

ラウンド開始直後に拝むことのできる星空。でも甘い気分がスグにふっとぶ難しさだぞ。

ダッシュゾーンで火を吹く加速!

ダッシュゾーンを通過すると、電光石火の加速を体験できる。

表と裏を行ったり来たり

この面には手前と奥の概念がある。パネルを通過すれば、自由に行き来することができるよ。

大砲でキャッチボール

大砲の中に入って、人間(!?)ロケットとなって飛んでいこう。大砲から大砲へ乗り継ぐのは気持ちいい。

ZONE 2

小さな敵だけどあなどれないぞ

やばいッス

ふわふわ飛ぶ小さなホタルだが、2匹つんで現れるとヤバイぞ。お尻の間に挟まれると電流を流してくる!

おらおらー

チューブのような狭い通路を、超高速で突き進む。星空をハイスピードで急上昇、急降下するさまは、まさにスペースマウンテンだ!

進め進めー

2つの通路が交差する。手前の道を行くか奥を行くかはプレイヤーの自由。でもゴールは一つしかないよ。

ZONE 3

夕焼けが目にしみる

ゾーン3の空は赤い。朝焼けか夕焼けか公害によるものかは不明だが、ボスステージ特有の緊迫感が味わえるイイ演出だ。

BOSS エッグマンとメタルソニックの二重攻撃!

ご対面

進んだ先にはメタルソニックが待っていた! ついに最強の宿敵と決着だ。

迫るメタルソニック

坂がクセモノ

始めに閉鎖されたゲート内で、エッグマンがビームを3回撃ってくる。その後メタルソニックとスピード競争になるが、的確な操作が決め手となる。坂も要注意。

SONIC-CD セガ公認 タイムトライアル選手権開催

タイムトライアルはラウンド1のゾーン1で。この画面を送るのだ。

ラウンド1のゾーン1で最速をめざせ!

ソニックと言えば、やっぱり"高速スピード"だが、このたび「ソニックCD」発売を記念して、セガ公認のタイムトライアル大会を開催することになったのだ。競うのはラウンド1のゾーン1。こいつでいいタイムが出たら写真かビデオに撮って、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3「BEEPメガドライブ ソニックCD係」に送ろう。上位者には欄外の豪華な賞品が当たるぞ。急げ!

ビジュアルアニメのセル原画がもらえる!

参加者の中から抽選で50名に「ソニックCD」のオープニングアニメの原画セルがもらえるぞ。上位入賞者には、素敵な賞品も当たるよ。

●ソニックCDタイムトライアルに参加してくれた人の中から、上位入賞者にはゲームギア本体、バーチャルシューティングロックオン、キッズコンピュータピコ、そして好きなメガドラソフト(※セガ社製品に限る。MEGA-CDソフトも含む)などが当たるぞ(賞品数と応募期間は現在セガと調整中)。日本最速のソニックを目指してガンガン応募してくれ!

サンダーホーク
世界のテロリストが恐れる最強の鷹

ビクターエンタテインメント／9月17日発売／7,800円／SHT

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

世界の平和を守る国連軍に堂々と挑戦する軍事結社。武器密輸マフィアやテロリストの暗躍からキミは世界を守るのだ。

「サンダーホーク」は「ジャガー」や「ウルフチャイルド」を担当したコアデザインか開発　デモにはそのあたりの名残(?)もあるが、非常にカッコイイ感じに仕上がっている

洗練された　驚異の　デモ!!　これぞ!　フラクタル!!

このゲームは、イギリスのコアデザインという、向こうでは有名なメーカーが制作したヘリコプターの3Dアクションシューティングだ。プレイヤーは国際軍事特殊機構「MERLIN」の一員となり、新型高性能ヘリ「サンダーホーク」に搭乗し、世界中に広がる危機を救うのだ。なんて言うと、ちょっとオカタイゲームかと思っちゃうけど、そんなことはないんだよ。とにかく目標物を破壊するのが目的だから、普通のゲームとやることは同じだ。でも、他のゲームと違うのはなんといってもそこかしこで使われている拡大縮小と回転機能。これによって、今までの平面的な3Dシューティングとは一線を画している。それに、フラクタルアニメのデモビジュアルやエキサイティングなサウンド、迫力の効果音など見どころがありすぎて困るくらいだ。実際に遊ばなきゃわからないと思うよ!!

ゲーム進行の流れはこうだ!!

ステージを選択すると、その地域の最初のミッションが君に言い渡される。君は、その指令通りに目標物をすべて破壊すればいい。目標物付近では数々の敵が君のヘリを迎撃、もしくは包囲のため警戒(けいかい)している。目標を達成すれば、そのミッションはクリアとなり、次のミッションの指令が言い渡される。そして、すべてのミッションをクリアすると、次のエリアだ。地域的には非常に広範囲でバラエティに富んでいるぞ。

攻撃目的・指令

作戦指令室で、他の隊員と一緒に作戦内容を聞く。仲間に負けるわけにはいかない。よく聞いておかないと。

目標物攻撃

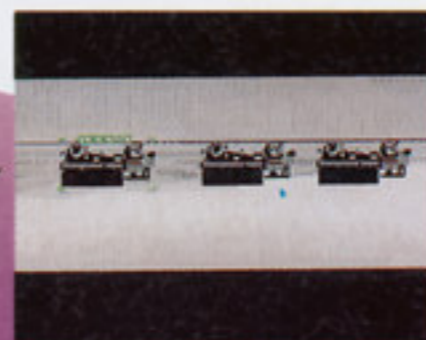
作戦エリア内潜入、目標地点到達、目標物破壊。すべてを迅速かつ正確に。周辺戦力も叩けばなお好結果だ。

任務終了・帰還・評価

目標物破壊後、すみやかに作戦エリアから離脱。追撃されても、ある程度までなら心配はいらないだろうが、全速力で逃げよう。

該当地域でのミッションが、終了した。次はどこの国へと行くのやら。この悪ガキをどこへ連れて行こうっていうんだ。

次の地域へ行く前に上からご褒美だ。

勲章をもらえ　名誉を勝ち取れ!!

愛機サンダーホークのすべてを知りつくせ!!

AH-73Mサンダーホーク

乗員：1名
全長：65フィート
全高：9フィート
ローター直径：
45フィート
最大離陸重量：
15500ポンド
最大速度：192ノット
搭載武器：通常装備は30㎜チェインガン
ミッションによってロケット、ボム、RCS
を搭載することができる

THUNDER HAWK

君の操るサンダーホークは最新鋭機だ。操作を覚えるのに多少時間がかかるだろうが、覚えてしまえば自分の体のように思うまま動かすことができるだろう。君にその操作方法を覚えてもらい、一刻も早くミッションに参加してほしいと思っている。まあ予習して悪いことはない。ミッションが始まる日時までに、完璧にしておいてくれ。

画面内の計器類は、すべて意味がある。複雑ではないので、すぐ慣れろ。

計器の意味を覚えよう!!

高度計
キャノピー左端にあるのがヘリの高度を示す計器だ。通常は低空飛行を心がけないと格好の標的になるぞ。

方位計
キャノピー上部にあるのが方位計だ。ヘリの向いている方向が表示され、赤いチェックが目標の方角だ。

武器残量
この画面で、搭載している武器の選択および残弾数が確認できるのだ。

ダメージインジケーター
このメーターがなくなると、君のヘリは撃墜されたことになる。

レーダー
モニターとシンクロして敵の位置を随時確認できる。黄は飛行物体で、白はミサイルだ。十分注意してくれ。

モニター
君のいる作戦エリア周辺を随時表示している。白い点線は作戦エリア外との境界だ。出ないように注意。

このように我がサンダーホークは、ムダのないレイアウトで各計器が配置されている。武器モニターの上のランプは、警告ランプだ。ミサイル接近などの危険状態になると、がなりたてるぞ。なるべくこの警告音を聞かないようにしてほしい。それは、君の帰還の可能性が低くなるのと同じことを意味している。我々上層指令部は、目的の達成だけでなく、君の帰還も希望しているのだよ。

操作はすべてのボタンを使う！

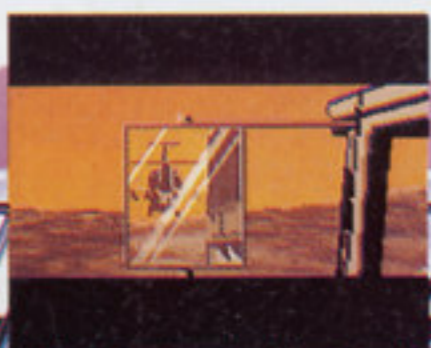
ボタン	説明
✚	上は前進、下は後退だ。左右はそのまま。操作はすごく簡単だ。斜め方向へ入れると、その方向へ移動しながら旋回する。
A	ウエポンモニターにある武器を発射。押しっぱなしで連続発射となる。チェインガンは無限なので安心して撃ちまくれ。
B	武器を選択するのに使う。間違うと、絶対必要な武器などをムダにしてしまうので、冷静に操作しないといけないのだ。
C	押しながら方向キーを上下へ押すと、上昇下降ができる。また、左右に操作するとその場でヘリが方向を変えるぞ。

主なターゲットはコレだ！

SU25-FROGFOOT	DEFENDER	HOKUM	ARTILLERY GUN
MISSILE LAUNCHER	SAM LAUNCHER	AAA	TANK
APC	MINE LAYER	GUNBOAT	SUBMARINE

キミに課せられた任務は10もあるぜ！

SELECT OPERATION

EASTERN EUROPE

各地域では、3から7のオペレーションをこなしていく。そのままスタートした順番でいけば〝ちょうどいい難易度の順番になるぞ。無理はしないでね。

君の愛機が飛び立とうとしている。見よこの美しいフォルムを、これがなめらかに動いてしまうんだからたまらない。いやがおうにも気持ちが盛り上がる。

ここにもデモが!!

ミッションスタート時にもデモがあるが、これがシャープでしかもなめらか。最高にカッコイイビジュアルだ。何度見てもアキがこないぞ。

[S.AMERICA] 武器流出

最初のオペレーションは、南アメリカのテロリストに流れている武器ルートを断ち切り、武器工場を破壊することが任務なのだ。ミッション数は全部で5つ。強襲、迎撃、追撃、施設破壊と練習のようなステージになっている。気を楽にして任務にとりかかろう。

メイン・コミュニケーション・センターの所在地を確認、その機能を破壊し無力化せよ。

敵メイン・エアベースを発見し、ただちに滑走路および施設を破壊。対空兵器に注意しよう。

あぶねー!!

我が軍の基地に敵が集結しようとしている。それを迎かい撃つのだ。ジャングル戦では低空で飛べ。

敵が撤退を始めた。そのルートにある橋と、周辺施設を破壊しまくるのだ。

武器工場を発見。工場と迎撃部隊を撃破しよう。これが最後のミッションだ。一気に責め落とせ。

[CENTRAL AMERICA] 都市解放

ある都市が、テロリスト・グループに襲撃された。都市の警察ではまったく歯が立たないらしい。そこで、君のおでましとなったワケだ。君は、サンダーホークで街へ潜入(せんにゅう)し、そのテロリスト達に鉄槌(てっつい)を下し、街を解放しなければいけない。また、街中には一般市民も残されていることを考慮(こうりょ)して、目標物以外の施設に与える被害は最小限にとどめることが大切だ。正確な行動と攻撃が必要とされるが、敵の必死の迎撃も考えられる。十分警戒(けいかい)してくれ。

都市の警察本部を包囲している敵を撃破しよう。本部は破壊不可!!

小屋を壊せ！

都市には、まだ一般民間人が残っている。彼らがいる住居は破壊してはいけない。

基地を襲撃しようとしている。迎撃だ!!

テロリストがついに退却を始めた。それを追撃し、徹底的に叩き潰せ。これで街にも平和が訪れる。

THUNDERHAWK

S.CHINA SEAS 南シナ海の海賊軍団

南シナ海海域で近年、武装海賊集団が猛威を振るっている。ここでの任務は、海域の船舶の安全確保と、その海賊集団の壊滅だ。海上は視界が限定されないので、いい標的にならないよう注意してくれ。健闘を祈る。

海だ!!

海では視界がいいため、敵にもこちらがまる見えになる。注意して接近だ。

大きいぜ!

海賊船を攻撃中。船といってもなかなか沈まない。装甲が厚いのかも。

ついに海賊の本拠地を発見。現場に急行し、海賊集団を壊滅に追いやるのだ。途中の攻撃がきつい。

海賊を島に追いつめる。そうしてから逃走を阻止し、孤立させて叩くのだ。

ねらい撃ち!!

敵の攻撃も激しいが、一つずつ破壊していけば恐くなくなる。確実に攻撃していくのだ。これで終了。

PANAMA CANAL パナマ運河の危機

南アメリカ、パナマ運河両岸の抗争によって、この運河を航行する友好国の船舶が危険にさらされている。任務は、それら船舶の安全を確保し、エスコートすることである。彼らがやって来る前にきれいさっぱり運河を掃除するのだ。決して友好国の船舶を沈めるな。

砲兵部隊の排除は、運河側から行くと危険。岸をつたって行こう。その方が見つかりにくいぞ。

船だって

上空から友好国の船団を護衛する。敵を見つけたらすぐさま攻撃して船団を守り抜け。

運河に進入した高速艇を破壊する。高速艇といっても、それほど速くはないぞ。ランチャーで次々に沈めろ。

機雷をすべて壊す。低空飛行で進み、チェインガンを撃っていく。堅いけどそんなに難しいミッションじゃないぞ。

ぐんぐん 行くぞ!

何だって

敵の司令部を発見したぞ。これを破壊すればここも終わりだ。敵のヘリからのミサイルには十分注意しよう。死ぬんじゃないぞ!!

その他のオペレーションは!?

この他、君に参加してもらいたいオペレーションが6つある。東南アジア、中東、東ヨーロッパと世界各国でトラブルが起きているが、南アメリカでは我が軍のステルス戦闘機までもが墜落している。それらの任務はみな危険で、命の保証もできない。しかし、君ならきっと任務を遂行して帰還するものと信じている。ここまで来れた君なら、きっとできるであろうと上層司令部も言っているが、実戦の恐ろしさは君しか知るまい。グッドラック!!

背景は美しいが、ミッションはそんなに甘くないぞ。でも、魅入ってしまうよなあ。

THUNDERHAWK

ウイニングポスト
ロンシャン競馬場への道のりは遠い

光栄／9月17日発売／9,800円／SLG

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

日本の馬が凱旋門賞に勝つなんて夢のような話だけど、ゲームだったらどうにかなるかも……。希望を胸に馬をひたすら養え。

オーナーは どっしり構えて 果報を待っていましょう

Winning Post ウイニングポスト 競馬シミュレーションゲーム

ゲームを初めて遊ぶ時は……

ゲームを始める前に必ず用意しなければならないものがある。別売りのバックアップRAMカートリッジだ。これがなければデータをセーブするどころか、ゲームを始めることもできない。持っていない人は早急に買おう。

バックアップRAMカートリッジを差し込んでゲームを始めたら、まずは自分のデータを入力しよう。美浦（関東）栗東（関西）のどちらを拠点にするかを決めたら、名前や年齢、性別に血液型、それに呼ばれ方なんてものまで設定する。すべて設定したら3歳馬と4歳馬が秘書からプレゼントされるぞ。当面はこの2頭が自分の持ち馬だ。走りそうな馬名をつけて、引きとってくれる調教師に預けよう。あとは馬に走ってもらうだけだ。頑張れ。

これから初期設定を行ないます。初期設定ではあなたのお名前や年齢、最初の持ち馬や、お世話になる調教師の先生などを決定し、入力します。

年齢の設定で未成年にすると馬券が買えない。そもそも未成年に馬主登録の許可が出るあたりがイカスぞ。やるぜ。

オーナーのできることは経験次第だ

競馬が開催されるのは日曜だけ。しかし、1週間には平日というものがたっぷりあるので、オーナーはこの平日にいろいろなことをしなければならない。できることは下の7項目だが、実際にできることは情報を確認するだけ。競走馬の調教や出走レースは調教師が管理しているため、厩舎に行かなければならない。しかし、ある程度馬主としての経験を積んでいないと、出走レースの変更などいろんなことに口をはさむことができないぞ。1にも2にも経験を積まなければ行けないってことだ。

情報コマンドCheck!

1998年8月1週　不知火幻庵

馬名	性齢	厩舎	条件	状
マグロシブレー	牝5	中松	9下	△
マグロイーベーコー	牝4	中松	5下	○
マグロフィールミィ	牡3	勝	新馬	◎

資金 4050万

最初はできることが少ないけど、情報だけあれば十分。情報を集めて王となれ。

1998年8月1週　不知火幻庵

これが日常画面だッ！

資金 4050万

❶日曜　平日にやることがなくなった場合、このコマンドで競馬場に行くか翌週へ進む。

❷情報　競走馬や馬主、騎手などに関連する情報を見る。所有馬の体調もここで確認する。

❸厩舎　出走予想や仕上がり状態を調教師や厩務員に尋ねる。出馬登録も厩舎で行う。

❹牧場　仔馬をチェックしてセリ市の参考にする。馬を引き取ってもらうことも可能だ。

❺馬主　馬主同士で仔馬や肌馬の購入や売却などの交渉をする。牧場がないとダメだぞ。

❻秘書　競馬用語の質問や馬主会での地位を教えてくれる。友好関係についても気を配れ。

❼機能　メッセージのスピード変更やデータを記録する。細かな環境設定も設定できる。

なんでも聞いてネ♡

ゲーム中に赤字で表示されている競馬用語の意味は、すべて秘書に教えてもらえる。恥ずかしがらずに聞け。

出走を決めてから馬が走るまで

所有馬の出走レースが今週の日曜日と迫った時、調教師から電話がかかってくる。どの馬をどのレースに出すか確認し、出走登録料を請求してくる。レースが気に入らなかったり、馬の体調が優れない時は、この時点で拒否しよう。承諾すれば、誰を騎乗させるか通告してくる。この場合もその騎手が気に入らなければ、拒否して騎手を選び直す。ただ、乗ってくれるかは土壇場にならないとわからないので、友好関係の深い騎手を選ぶようにしよう。

それは1本の電話から

1998年9月1週　不知火幻庵

マグロイーベーコーを今週の4上 500万下に出したい。登録料は10万円。いいかね？

中松師

YES NO

資金 3900万

電話は秘書が必ず取り次いでくれるので、居留守は使えない。使う必要もないが電話恐怖症の人もいるからなあ。

調教師に聞け！

今週の追い切りできっちりと仕上がります。いい状態で出走できそうですよ。

吉本

出走が決まったら馬の状態を聞きに厩舎へ行こう。調教師か厩務員に聞いてみろ。

血統も見ちゃったり

マグロイーベーコー　栗毛 4歳牝　厩中松　担吉本

成績 賞金 血統 戻る

メリーナイス	コリムスキー	ノーザンダンサー
		リブロド
	ツキメリー	ジャトーゲイ
		メリーブラット
ニフティニース	レイズアネイティヴ	ネイティヴダンサー
		レイズユー
	ニフティアンドニー	ヴィガース
		ヘイリアラ

いまさら血統を見てもしょうがないけど、再確認ってこと。

8月はセリの月です

毎年8月には専売牧場の仔馬と個人牧場で生産された一部の仔馬が売買されるセリ市が行われる。参加したい時は、8月の初めに秘書が尋ねてくるので、そこで参加の意志を示そう。ただし、所持金が1000万円以下だと参加できないぞ。貯まるまで我慢しよう。セリ市には、調教師と一緒に行くこともできるので、同行してもらって馬を選んでもらおう。後はセリ落とすだけ。資金と相談しながらガンガン張り合おう。

さあ、2350万。2350万上いませんか

浜本　小村　日暮　佐久　2歳牝　2350万

不知火幻庵　資金 4050万

調子に乗って連呼しているとジャンジャン値段が上がってしまう。何事も程々が肝心だぞ。注意せよ。

[競馬場に来てからは……]

自分の馬の出走レースが近づいてきたら、パドックで出走予定馬の様子を見たり、予想紙見て相手関係をチェックしよう。もちろん、オッズを見ることもできるし、馬券を買うことだって可能だ。自分の馬に絶対の自信があるなら、たんまり単勝馬券を買い込もう。すべての段取りがすんだらいよいよ発走だ。

他のオーナーもいます

9月1週中山

おたくの馬もなかなかの気配ですな。しかし今日は私の自慢のタンタンキュートも出るんですよ。

笹田氏

他のオーナーがいる時に自分の馬が連対すれば、ちょっといいことがある。嫌味に耐えて勝ち取れ

騎手へ

9月1週中山

ウチの先生の指示通り追込で行きたいが、よろしいですか

柴原JK

YES NO

騎手に馬の脚質を指示する。騎手の腕でどうにでもなってしまうが、展開を考えて指示してやるのが勝利への近道だ。

[出走ですよ]

ゲート誘導がすんだら

ゲート難の馬はいないので、枠入れはスムーズに行なわれる。あとはスタートに遅れないよう祈るだけ？

コーナーをまわって

前から3番目しか順番が表示されない。そのため、追い込み脚質の馬はコーナーで順位を確認しよう。

ゴール板へ!!

どうなる？

※未成年、学生は勝ち馬投票券を購入できません

リーサルエンフォーサーズ
うっうっ撃っちゃうぞ！

コナミ／10月29日発売／9,800円／SHT

完成度ゲージ 100% 2人協力プレイあり

スタートボタン機能がついてる同梱用の専用銃がついに完成した。あとちょっとで君の家でもバンバン撃ちまくれるぞ。

ラストステージまでドキュンと見せるぞ!!

今月もやってきた、「リーサルエンフォーサーズ」だ。カートリッジ版や他機種版が発売されると知って、憤慨してるヤツもいるが、ちょっと待ちな。MEGA-CD版は、より完全移植に近いってことを忘れてもらっちゃこまるぜ。それから、2P用の銃「ザ・ジャスティファイヤー」（価格¥2,480）も別売されることが決まった。MEGA-CDを用意して、年の瀬を待たずに友達とバンバン撃ちまくってくれ。

ということで今回は、ラストステージまでバンと紹介するから、画面写真を見ながら、今のうちにイメージトレーニングしとけよ。

謎の犯罪組織によってシティは荒廃した街と化した。銃を取り、弾を込め、悪を叩け。

STAGE4 THE DRUG DEALER 覚醒剤取引

ボブ　あぶない!!

今回もやってきた先走り警官ボブ（仮名）。あぶねーって。

ボブ(仮名)の鎮魂歌
ああボブ、お前はいい奴。ああボブ、お前は楽しい。ああボブ、でも先走る。ああボブ、だから撃たれる（曲つけて歌ってくれよな）。

うへへへ

クレーンの木箱に乗っかってくるヤツもいる。うちぇ。

ね、落ちるんですよこれが。毎度毎度オマヌケなカッコありがとでござんす。この間にも他の敵が狙ってくるぞ！

Let's DEATHCRUISING!

このステージは展開がめまぐるしい。今度は豪華客船に乗って逃げようとしてるヤツらを捉えろ。手前のおっちゃんにも注意！

次は倉庫群の一角だ。ここでは中ボスが登場する。そいつがカッコいいんだなこれが。撃つのがもったいない。

カーチェイス

うっひー今度はカーチェイスですかあ。また謎の搭乗人数不明の車が登場する。

BOSS

ハイウェイの向こうからヘリが。まるで映画だな。

弾を撃ちつつヘリ本体を攻撃する。かなりカタイぞ。ドキドキする。

STAGE5 THE CHEMICAL PLANT 化学工場

いよいよオーラス、ヤツらの秘密のアジトにやってきたぞ。ここの化学工場さえ叩けば、ヤツらは一網打尽だ。遠慮はいらないので、ガンガン撃ちまくってけよ。バッキューン！

ここの敵は黄色い服を着ているので、狙いやすいぞ。

意味はないけど、パイプを撃つと煙が出る。敵が見えにくくなっちゃうけど。デカブツもここまで来ると結構あなどれんぞ!!

パイプを撃て!!

敵がいなくなったと思ったら、無人兵器が襲ってきた。レーザー発射部を壊せば怖くなくなるぞ。でも数が多いので冷静に撃てよ。

最後のボスは、なんと戦闘ヘリ。打ち出す弾数は、半端じゃないぞ。翼下のポッド類を先にブチ壊して、最後はキャノピーだ！

アタックチョッパー

ありったけの武器をガンガンブチ込んでくる。ダメージ覚悟で打ち返せ。

最後は、操縦士まで撃ってきた。が、しかしこうなったらけっこうラクチンです。

BOSS

アルシャーク
宇宙に出たシオンたちのその後は

サンドストーム(ポリドール)／11月発売予定／8,800円(予価)／RPG

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

宇宙までをも舞台とした、壮大なSFスペースオペラ「アルシャーク」。前号に引き続き、そのストーリーを追っていこう。

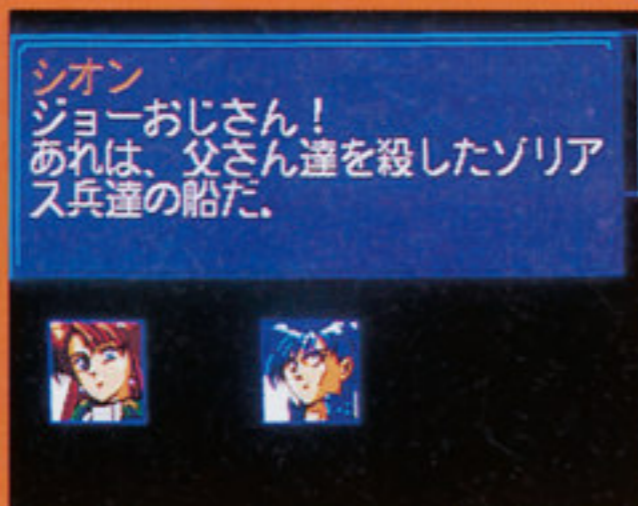
アトライア号で宇宙へ飛んだシオンたちだったが…

前号では主人公のシオンが母ルシア追って仲間たちとともに宇宙に飛び立つところまで紹介した。今回はその続きだぞ。

ズバぬけた技術を持つメカニック、スクラップ・ジョーがスクラップから作った飛行艇、アトライア号で宇宙をさまようシオンたち。そうするうちに、民間の宇宙船からSOSが飛び込んできた。見ると、その宇宙船には、シオンの父を殺したゾリアス星の戦闘艇が接舷していたのだ！ 感情が高ぶったシオンたちは、思わず船に乗り込んでしまう。

戦闘艇には、シオンの父親を殺したマモンがいた。娘であるショーコと、親友であるジョーの呼びかけにも、冷笑を返すだけのマモン。問い詰めようとしたとき、宇宙パトロール中のマーズ軍の戦士がやってきた！

ジョーの宇宙船、アトライア号。シオン達はこれに乗って旅をすることに……。

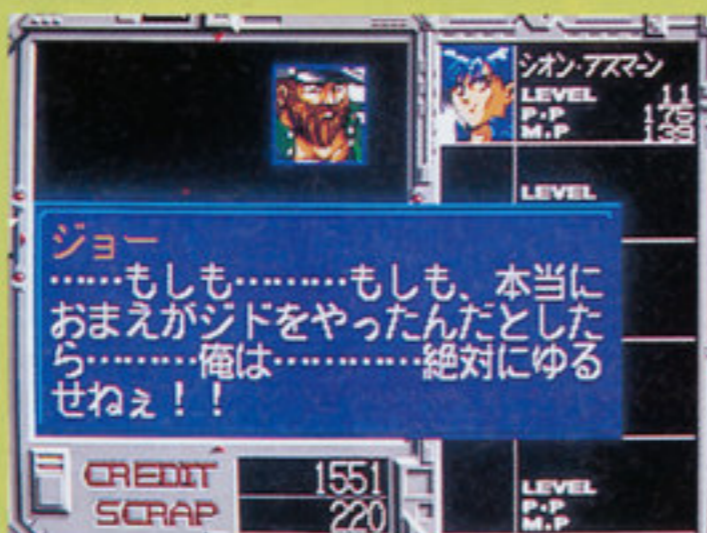
宇宙からの救難信号をキャッチ！

宇宙へ出たすぐ後に、アトライア号は民間の宇宙船からのSOSを受信した。

見ると、その宇宙船にはゾリアスの戦闘艇が接舷している。カッとなるシオンとジョー。

船の中に潜入だ

アトライア号を宇宙船にソッと接舷し、シオン達は、船の中に乗り込むことに。

マモン博士を発見！

船にはゾリアス星人に混じって、シオンの父を殺したマモン博士の姿が。なぜこんなところに！ シオンは、怒りに燃え、ショーコは動揺する。

女戦士・ウェルダ登場

そこへ宇宙パトロールをしていたマーズ星の女戦士・ウェルダが入ってきた。巨大な体躯のウェルダの怒りを受け逃げるゾリアス軍。いったい彼女は何者？

チャウスノーミュのメンバーになる

シオンたちはウェルダによって、マーズ連邦宇宙軍の司令部に連行されることになった。

強制的にチャウスノーミュという、連邦宇宙軍のメンバーに加えられるシオンたち。

任務のため宇宙へ！

軍の任務のため、アトライア号で再び宇宙へ。戦闘はシューティングで行われるぞ。

ぽっぷるメイル
退屈ポーズは一見の価値あり!!

セガ・ファルコム／発売日未定／価格未定／A・RPG

完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

徐々にゲームができ上がっていくさまを見続けているというのは、まるで自分の子供の成長を見守る親の気分。大きくなれよ。

ステージ1のハイライトシーン紹介

だんだんゲームとして形になりつつある「ぽっぷるメイル」だが、今月はステージ1のハイライトシーンを、ちょこっと紹介してみたい。ブラッキィとの遭遇シーンで行われる2人の掛け合いは見モノ。CD版ならではの、いい味が出ているのだ。

爆弾魔ブラッキィ登場!!

森に入ってしばらく行くと、木の上で立ち往生しているエルフに会う。彼がウワサのブラッキィだ。ひと花咲かせようと村を出てきたらしいけど、モンスターが恐くて動けないらしい。自慢の爆弾も持っていないようで、メイルに助けを求めているぞ。でも彼女は……。

表情が変わる

メイルとブラッキィの運命の出会い(笑)。何をしていたかというと…。

モンスターが恐くて立ち往生していたのだ。でもメイルは助けないんだ。

森の中にはエルフの村が

ブラッキィの必死の頼みに根負けしたメイル。直接、助けはしないけど、彼の村に知らせにだけは行ってやるのだ。ここはちょっと変わった村で地中にある。入り口はただの穴なので、落下して入るしかない。でも出口には、きちんとハシゴが掛かっているのだ。

村の入り口である穴の近くに、1人の見張りがいる。彼が目印だ。

村の中にはエルフがいっぱい。ここで初めての情報収拾しよう。

出た!! ボス ウッドペッカーペンチ

木人Jr. などがいる断崖地帯を抜けると、対中ボス戦になる。相手はウッドペッカーペンチ。みじゅくもの（ザコキャラ）の操作で動く木製ロボットだ。軽快な動きと、ひっきりなしに爆弾を投げつけるのが特徴。木製なのに、火薬を扱って大丈夫なんだろうか。

木製の爆弾野郎だっ!!

素早い動きをするぞ。木製だけあって身が軽いからだろうか。

キャラクター別"退屈"ポーズ特集

今月から新たに加わった動作。ボタンを押さないで放っておくと、このポーズをする。

メイル　しまう ▶ おこる ▶ すねる

最初はキョロキョロしているけど、やにわに剣をしまい、怒り出す。性格がモロに出ているのだ。

タット　ボーッ ▶ コックリ ▶ ハッ!!

ボーッとしているうちに眠くなり、舟をこぎ始める。そのうちガクンと首が垂れ……ハッとする。

ガウ　あきる ▶ アクビ ▶ ねる

大爆笑モノのガウ。アクビをしたかと思うと、やにわひっくり返り高いびき。いい性格してるよ。

さまざまなステージを駆け回れ!!

CD版ならではのステージが用意されている。期待して待て。

●エルフの森　緑豊かな

●大樹木の塔　坂道だ

●ゴーレムの塔　あの扉は?

●風穴の入り口　暗〜い

※画面写真は開発中のものです

Might and Magic Ⅲ
海外の超人気RPGなのだ

CRI／11月発売予定／8,800円／RPG／マウス対応

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

オープニングのビジュアルも完成。バランスはMEGA-CDオリジナルでちょっと簡単になるらしいぞ！

エキゾチックなグラフィックがイカス！ MMⅢはスゴイのだ！

世界3大RPGのひとつ「マイト・アンド・マジック」をMEGA-CDで！　CD-ROMの特性をフルに生かした美しいグラフィックには、海外ゲームの雰囲気がにじみ出ている。パソコン版をプレイした人なら、このクオリティの高さがよくわかるはず。

また、ボードゲームのシステムを採り入れた魔法や成長のシステムも本格的だ。RPGファンなら、絶対に見逃せないタイトルだぞ。

パーティーの状態が一目瞭然！「チェックシート」の機能をフルに使って、キャラクターを育ててあげよう。

オープニングも美しいのだ!!

ミノタウロスだ!!

イベントも戦闘もいっぱい！ 冒険の舞台はTerraの島々だ！

今回の冒険の舞台は「Isles of Terra」のサブタイトル通りTerraの島々だ。緑の多い島もあれば、島全体が砂漠と化してる島もある。気候によっては、絶対に必要な装備や魔法があるから、新しい島に遠征に行くときには準備をしっかり整えておくように！

たった1つの島の中でも、冒険者達の探求心を満足させてくれる場所はたくさん用意されている。ダンジョンやフィールドには、もちろんモンスター達が待ちかまえている。また、休息の場であるはずの街の中にさえモンスターが出現したり、怪物たちの巣窟となっているダンジョンへの入り口が隠れていたりする！　ちょっとした油断やミスが命取りになる……それが「マイト・アンド・マジック」の世界なのだ。

冒険の始まりは、このファウンテンヘッドの街から。何かとお世話になるはずだ。

ダンジョン

ダンジョンの中には、トラップが仕掛けてあるぞ。注意しよう。

Terraの島々には、いたるところにダンジョンがある。全体的に、フィールドより強めの敵が出現することが多いのだ。

謎の城

同じような形の石像がたくさん並んでいる。メッセージは、ちゃんと覚えておいたほうがいいぞ。

すでに廃墟となった城には、ナイトのような敵キャラが潜んでいる。宝箱が置いてあることも多い。気になる場所や石像は、どんどんチェックしていこう。謎解きに関係あるかもしれないからね。

フィールド

一見何もなさそうなフィールドにも、冒険の材料が隠されている。小屋や井戸などがあったら、近づいてよ～く見てみよう。

この井戸に入っているのは、いやしの水か毒か？　飲んでみないとわからないけれど……。迷うなぁ。

モンスターたちが冒険者たちの行く手を阻む。戦いあるのみ!!

プレイヤーに有利なイベントが起きるとは限らない。トラップかも。

真・女神転生
これも流行りの"プラス"です？

シムス／12月発売予定／7,800円／RPG

完成度ゲージ 40%　1人プレイのみ

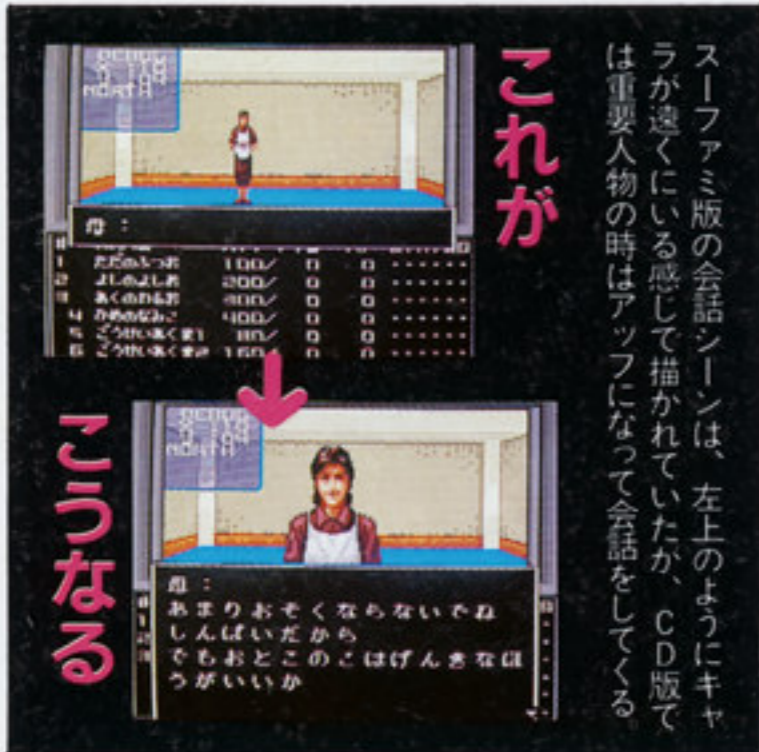
ゲームギアでは「外伝～ラストバイブル～」の移植が発表されたけど、MEGA-CD版「真・女神転生」も最新画面を大公開だ！

悪魔合体や深淵(しんえん)なテーマで、カルトな人気を誇(ほこ)る異色のRPG「真・女神転生」。このゲームがMEGA-CDに移植されることは、もうみんな知っているよね。現在は年末の発売を目標に、開発も順調に進んでいるところだが、ようやくまともに紹介できる画面ができてきたのでドーンとお見せするぞ。今回のMEGA-CD版は、基本的にスーファミ版と同じ内容で移植が進められているわけだが、ご覧(らん)のとおりオープニングビジュアルが追加されたり、グラフィックが新しくされたりと、新要素も多いのだ。ファンならずとも必見だぞ。

CHECK 1 MEGAオリジナルのオープニングビジュアルも堂々完成！

オープニングで流されるMEGA-CDオリジナルのビジュアルは、実際の写真をもとに描き起こされており、リアルな世界観を見せてくれる…。雰囲気もバッチリだ。

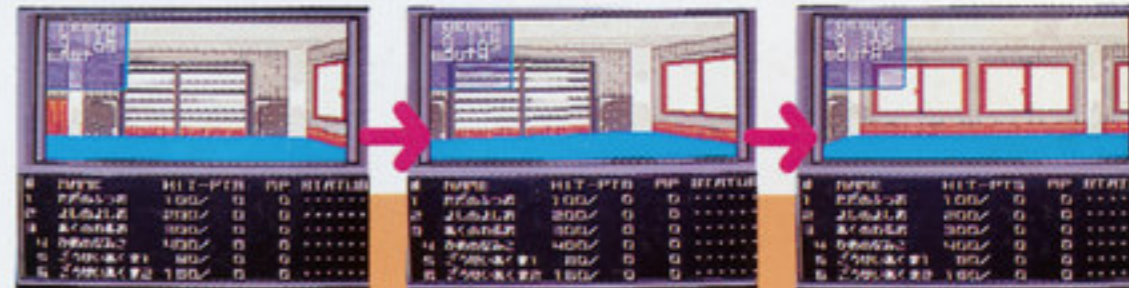
CHECK 2 キャラクターはリアルに文字も読みやすくなったのだ

MEGA-CD版で一番変更されたのが、会話シーンでの演出だ。店員や重要人物と話しをする場合、リアルに描かれたキャラがアップになって登場する他、メッセージも漢字混じりでかなり読みやすくなっているのだ。これはちょっと見ものだぞ。

これが　こうなる

スーファミ版の会話シーンは、左上のようにキャラが遠くにいる感じで描かれていたが、CD版では重要人物の時はアップになって会話をしてくる

ゆりこに　前半で登場する謎の女性ゆりこ。重要キャラの一人だ。

オザワも　物語に大きく関わってくるオザワもリアルな姿に。

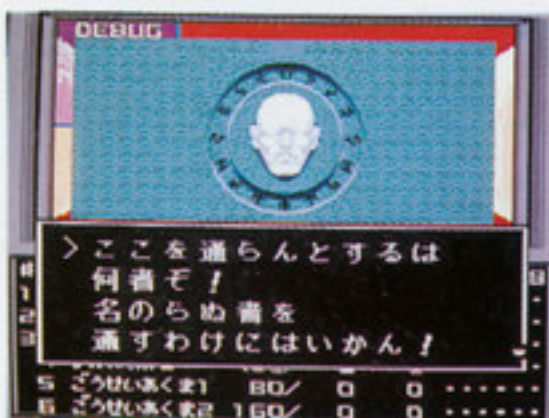
CHECK 3 なめらかなスクロールも注目

3Dダンジョンも以前紹介したものより、だいぶできてきた感じだ。スーファミ版は画面の切り替(か)えが少しぎこちなかったが、MEGA-CD版ではちゃんとなめらかにスクロールしてくれる点に注目したい。背景自体もスーファミ版を元にさらに描き込みがされており、よりリアルになってるぞ。

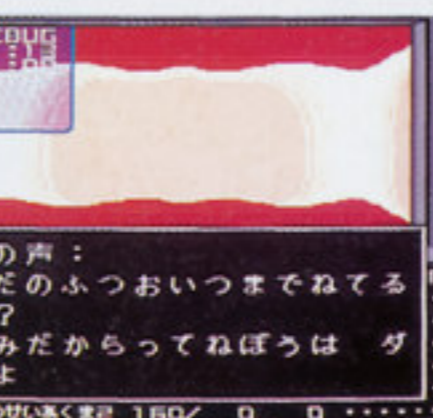
CHECK 4 移植作業も着々進行中！序盤のハイライトもバッチリ

冒頭の夢のシーンもこのとおりできてきた。画面の雰囲気(ふんいき)も文句なしのデキでしょ？　文字がだいぶ読みやすいのも、うれしいよね。

夢の中のロウヒーロー。名前をつけてやろう。

水浴びしている女性とふいに遭遇。永遠のパートナーとは？

ぼんやりとしていると、パソコン通信に"悪魔召喚"プログラムなるものが届く。

壁に書かれた大きな顔が、主人公に質問してくるシーンだ。

カオスヒーローだ。同じく名前を求められる。

どこからか母親の声がしてきて、目が覚める。あの不思議な夢は何だったのだろうか…。

とりあえず吉祥寺の商店街に出てみた。この後思わぬ事件に巻き込まれていくことに…。

セガ／10月29日発売／7,800円／ＳＬＧ

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

アルスラーン戦記
ビジュアルシーンには参りました

この作品のビジュアルシーンは、アニメのスタッフが関わっているだけに絶品です。ゲーム業界の方々は参考にしましょう。

期待の大作シミュレーションついに発売間近

まず、ひとこと言わせていただきたい。ビジュアルシーンがスゴすぎる。さすが劇場版のスタッフが手掛けただけはあるデキです。

さて、この作品だが、原作を知らなくても全然問題ない。なぜなら各シナリオの冒頭で登場する超美麗ビジュアルシーンを見れば、ストーリーはほとんどわかるようになっているからだ。これくらい良くできているビジュアルであれば、かなり感情移入できるハズ。ゲーム部分はシミュレーションだが、初心者でも十分楽しめる親切設計で戦闘コマンドの種類もわずか5種類。それでいて、ちゃんと地形効果なども取り入れているあたりがウレシイ。あっ、サウンドもいいデキだぞ！

しっかりとしたシミュレーション

主人公の行動はこの5つの中から選択する。

シナリオによっては会話シーンもある。

主人公アルスラーンは直接操作することができない。５種類のコマンドから行動を指示するだけなのだ。他のキャラで彼を守らないでいると悲惨な結末に……。

サミー工業／12月17日発売予定／価格未定／ＡＣＴ

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

戦国伝承
作品全体の雰囲気が良いのです

戦国伝承、特報第２弾は最新画面写真を公開してしまおう。詳しいことを知りたいファンの人はもう少し我慢してちょうだい。

制作順調!!
が…期待のサウンドはまだ聴けず…

このキャラが注目のお犬様。時間制限があるぞ。

よく見ると、SNKのポスターが貼ってあったりもする。

後方からの敵の出現。こうした演出がよく効いている。

NEO・GEOからの期待の移植作、「戦国伝承」の続報をお届けしよう。今回初めてサンプルが届いたのでまずはその感想から。グラフィック的にはまずは問題がないといえる。ほぼNEO・GEO版に近いデキだ。だが、他の細かいゲーム部分などはまだまだ開発途中といった感じ……。これからの頑張りに期待したい。また、今回のバージョンではサウンドも入っていなかったのでこれもおあずけ。

とりあえず、ここでもう一度この作品のおさらいをしておこう。基本的には横スクロールのアクション。全６ステージで構成されている。主人公の他に操作できるキャラクターは２人と１匹。１匹というのは犬のこと。これらのキャラはゲーム中にチェンジ可能だ。来月はBGM入りのサンプルがくるので、期待しててくれ。

笑ゥせぇるすまん
長らくお待たせいたしました

セガ／9月17日発売／8,800円／ADV

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

喪黒福造氏があなたのところへ訪れる日も近づいてきた今日このごろ。待望の続報をお届けしますですよ〜。ホ〜ッホッホッ。

マルチエンディングシステムでございますよ

お久しぶりです、喪黒でございますよ〜。さて、原作の結末は救いようのないものばかりでしたが、ゲームではマルチエンディングが採用されてるんです。あなたの心掛けしだいでは、ハッピーエンドもありうるんですよ。でも、「たのもしい顔」のシナリオでは、5種類のエンディングのうち、ハッピーエンドは1つだけしかありません。あなたは無事にたどり着くことができますかな。ホ〜ッホッホ。

ゲームの途中で、喪黒による心理テストが行われる。これが大きな分岐点になっているのだ。

オカマに変装

ある結果では、オカマに変装…。オカマ編だけでも、エンディングが2つあるんだからスゴイ。

平凡なサラリーマンが、会社帰りにオカマバーにつとめることに！

やがて客とラブホテルにいくハメに。アブナ〜イ。

タレントに変装！

テストの結果、タレントに変装する主人公。そのほかに、チンピラや社長などにも変装できるのだ。

悲惨な結末

なんと、男と思っていた客は、自分の妻だった！　アブノーマルな趣味を持ち、変装していたのだ。

たとえば「化けた男」の場合

変身願望のあるサラリーマンの話「化けた男」では、エンディングが10種類近くも用意されているぞ！

Vay〜流星の鎧〜
ゴメン、もう1カ月待ってネ

シムス／10月22日発売／7,800円／RPG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

シムス初のオリジナルRPG「Vay」。発売がもう1カ月延びちゃったけれど、この記事であれこれ想像しててちょうだい。

しばらくの間、情報をお伝えすることのできなかった「Vay」だけど、ほぼ完成の状態で、発売まであと一息というところまできた。

そこで今回は、フィールド上の風景や戦闘シーン、そしてビジュアルシーンなど、「Vay」のすべてをギュッと凝縮してお届けしよう。特に、主人公ハイベルガーと一緒に冒険することになる、仲間達との出会いのシーンに比重を置いてみた。キャラの魅力を堪能してくれ。

フィールドはこんな感じ。ここから海へ、そして他の大陸へと舞台は広がる。

戦闘シーンだ。敵や味方が攻撃したり、防御したりする様子が楽しめる。魔法の演出もハデだ。

●仲間との出会いは感動的なのだ

ポトルです

ハイベルガーの最初の仲間となるポトル。ポトルは賢者のもとで修業していた。

賢者をたずね、自分のすべきことを知るハイベルガー。仲間もできて心強いね。

外見はかわいい妖精族といったポトルだが、パワーもあるし魔法も使えるんだぞ。

レイファンも

洞窟で敵に襲われているところを助けたことがきっかけで、仲間となるレイファン。

さらに頼りがいのある仲間を得て、ホッとするハイベルガー王子であった。

キリリとしたカッコいい外見のとおり、強い女武闘家なのだ。鉄のツメが光る！

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

ナニがなんでもオルドりゃあ.!!

光栄／9月24日発売／9,800円／SLG

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

オルドシステムで有名な「元朝秘史」が、MEGA-CDでも登場。いつものオマケがついて、値段もちょっとお安くなってるぞ。

モンゴルとユーラシア大陸を舞台にした光栄のシミュレーションがMEGA-CDで帰ってきたぞ。今回はなんとオルドで声が出る（笑）/それだけじゃないぞ。オマケで源平合戦のモードも遊べるのだ。しかも、カセット版より2,000円値段が安い。そのうえサウンドCDや人物ファイルもあるから、買うなら今だぞ。今月は発売記念オルド特集でい.!!

ゲーム内容は基本的に変化なし。でも、値段が安いからいいでしょ。オマケもあるし。買ってない人は今がチャンスって感じでいいんじゃないか?

オルドオルドオルド！ でも、本当の女の子はもっともっと複雑です。注意しましょう（?）。

どどけ!!

よりどりみどりの牝鹿ちゃん♡

ゲームをスタートすると、選んだキャラによってお后の人数が違う。一夫多妻制か一夫一妻制というのは、その部族の文化の違いで変わってくる。だから、モンゴルのテムジンなどは、最初から4人もいるのだ。こりゃもう、ウハウハだぞ。

ああっ そんな すっごい!

ザ サード ワールド ウォー

現実とゲームの差は狭いぞ.!!

マイクロネット／11月発売予定／7,800円／SLG

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

近未来で第三次世界大戦が起こったら? そんなリアルな設定で迫るシミュレーションが登場だ。専門用語もビシバシ出るぞ。

もしも今、戦争が起こったら、それはどういった戦争か? それを仮想実現できるのが、このゲームだ。君は、世界の主要国の大統領または総理大臣となって、自分の国を育てていくのだ。それが経済力によるか軍事力によるかは君の采配にかかっている。そんなわけでゲームの自由度は、かなり広いぞ。いきなり友好国に侵略もできたりするしね。歴史モノもいいけど、たまにはこんなのもいいんじゃない?

君はどの国?

基本的に、経済が発達している国がメインだ。それでも、国によってかなりの優劣があるぞ。

メインはこんなの

かなりのコマンドがあるが、先を考えると突発的な命令は控えたい。経済はやっぱ重要なのだ。

いくらシミュレーションといっても、イキナリこんなことをすると壊滅的なダメージを受ける恐れがあるぞ。

核!!

MEGA-CDハミダシ情報

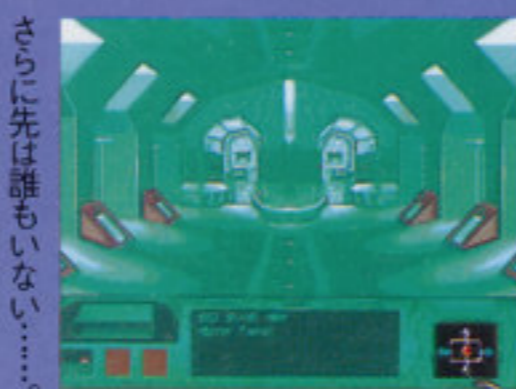
ここのところちょっと新作の発表が少なめのMEGA-CDだけど、年末から来年にかけては、まだまだ話題になりそうな作品が登場予定だから、期待してていいんじゃないかな。今月はとりあえず、ヴァージンゲーム「DUNE」の最新新着画面をドーンと公開するぞ!

壮大な物語「砂の惑星DUNE」

まずは序盤でストーリーが入る。

右下の矢印をクリックしていくと場面が変わる。オーソドックスなアドベンチャーだ。

先に進むと部下らしき者が。

さらに先は誰もいない……。

幻想的な背景も特筆モノ。便利なコマンドもたくさんある。

「バトルファンタジー」も着々完成へ。キャラも多彩だぞ。

発売まであと1カ月！

SHINING FORCE II ～古えの封印～

序盤のストーリーが明らかにされるぞ！

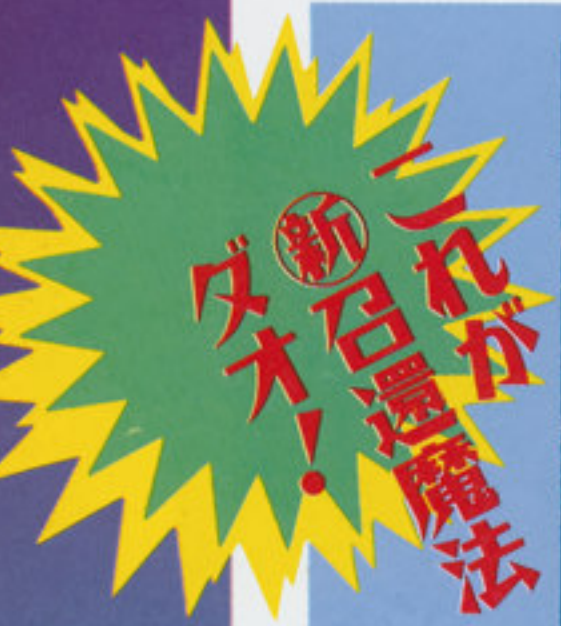
●セガ／10月1日発売／8,800円／16M＋B・2／RPG

ついに発売までカウントダウンとなった「シャイニング・フォースII」。いよいよゲーム内容の紹介だ。さらに新情報が追加されバケモノ級の内容に編集部でも驚くばかりなのだ。うわ～。

まあまあ、そんなにあわてなさんな!!

今月もやってきました「シャイニングフォースII」のコーナー。ってことで、先月予告したとおり今回は序盤のストーリーを紹介しちゃうぞ。いったいどんな感じでお話が進むのか楽しみだけど、あせっちゃ・ダ・メ・ヨ。その前に、今回入手した新情報があるので、まずはそれを見てちょうだい。前回、魔法関係の情報を紹介したでしょ？　そこで、召還（しょうかん）魔法があるって言ったけど、その画面を公開しちゃうのだ。それと、戦闘シーンの新しいアクションの画面も見せちゃうぞ／　さらに序盤に登場するキャラの紹介もしちゃうし、も一大盤振舞（おおばんぶるまい）。これにストーリーまで紹介しちゃうんだから、遊ぶ楽しみがなくなるぅ／

メガドラユーザー希望のもと、今ここにシャイニング・シリーズの新しい伝説が始まるのダ!!

これが新召還魔法ダオ！

ジャンジャジャジャーン、本誌初登場、召還魔法の画面／　だけど「おもちゃショー」で、デモってたのもこれなんだよね。（ちょっとがっかり）召還されたのは、ダオっていう精霊らしいけど召還できるのは、これ1体だけじゃないらしい（当り前か）。

その他バトルシーンも充実！

戦闘シーンで、新しく入ったキャラの行動がこれだ。前作になかった〝かわす〟のアニメーションが、今回はちゃんと入っているのだ。それと〝はんげき〟は敵味方のキャラ両方とも反撃するので体力が残り少ないキャラは注意して攻撃させないといけないね。でも、こっちのキャラがやってくれれば、これほど嬉しい行動もないぞ。目が放せませんぜ／

僧侶サラなど体力のないキャラがこういったことをしてくれると、「よしっ／」って感じ。

こしゃくなことに、敵キャラもやってくる。こういう時は、「うぬぬこしゃくなあっつ」って感じだ。

やられたら、やり返す／気持ちいいんだなこれが。やられるとイヤだけどさ。

今月の新キャラさん！

ガラム王

グランシール王国の北にある、ガラム王国の王。序盤に登場するが、素性は不明だ。どんな登場のしかたをするかは、次のページからのお楽しみだ。

レモン

彼は、ガラム王国の軍隊長である。その部下思いの姿勢は、王国のみならずグランシール島の住民にも感銘を与えているのだ。彼も序盤に登場する。

激報！第4弾

☆嵐を呼ぶプロローグ大公開——!!

ある晩のこと、盗賊のジッポとその手下達は、世紀の秘宝が眠るといわれる古えの洞窟に忍び込み、ついに秘宝を手に入れた‼　がしかし、そのとたんに空には怪しい黒雲が広がり…。

やっとのことで古えの洞窟に忍び込んだジッポの盗賊団……。

神秘の秘宝、2つのジュエルを盗んでしまった‼

同じころ。古の塔には、雷が落ち、開かずの扉が開いて大騒ぎ。

しかし、これから何が起こるのか、誰1人としても知るすべがなかった。

SCENE1 嵐の夜が明けて、グランシールの城下町では……

嵐の翌朝、ボウイはベッドから起き上がり、お母さんに、おはようのあいさつ。そして外へ飛び出して、隣の家の人や町の人達におはようを言いに行く。すると、みんな昨日の夜の嵐のことを教えてくれるぞ。かなり激しい嵐だったみたいだけど、ボウイはぐっすり寝ていてわからなかったようだね。でも、寝る子は育つっていうから、ガンガン成長して強いキャラになってもらおう／

ボウイの家は2階建なのだ。起きて下の部屋に降りるとお母さんがすでに起きている。

隣の家にも朝のあいさつをしよう。奥さんの子供は、まだ寝てるみたい。

グランシールの町並み大公開

SCENE2 探検／ 僕の町を歩きまわろう

町の人達に話を聞きながら、町の中を探検してみよう。そんなに広くはないけど、武器屋や教会もある。お城と港と町の外には、まだ行けないみたいだ。で、ここで活躍するのがCボタン。人と話をしたり井戸をのぞいたり、これ1つで、やりたいことはだいたいできるぞ。このシステムのおかげで、1つ1つのコマンドがすんごいスピーディーだ／

そうそう、ボウイは賢者アストラルの弟子だったんだよね。その塾へ行く前に、もうちょっと散策だ。

まだ朝なので、武器屋さんも開店準備中。後でまた来てのぞいてみよう。何が売ってるのかな？

壺があるぞ。ちょっとのぞいてみよう。Cボタンでのぞけるぞ。他にものぞけるところがあるぞ。

やっとアストラルの塾に到着だ。なんかヒューイが眠そうだねー。

サラも、授業の始まりを待ってる。アストラル先生は地下室で何かしているみたいだぞ。

SCENE3 おっと!! いきなり事件だぜベイビー!!

アストラルを呼びに地下室へ行ったら、何か唸っている様子。ボウイが入ってきたのも気にならないくらい熱心に、調べものをしていたみたいだ。どうやらアストラルも昨夜の嵐が気になってるみたいだけど…。ジャジャがいないけど、とりあえず授業が始まった。でも、突然兵士が息咳きってかけ込んで来てそこでイキナリ自習。アストラルは兵士とともにお城へ行ってしまった。お城で何かあったみたいだけど、好奇心旺盛なボウイ達、ここでおとなしく自習してるワケがないのだ。さっそくサラがお城へ行こうと誘ってきたぞ。ボウイが行くなら僕も行くとヒューイも言ってることだし、エリス姫にも間近で会いたいし、ちょっと行ってみようか。さっきは衛兵がいて入れなかったけど、そこは言い出しっぺのサラに任せてみよう。さぁ、出発!!

弟子の一人、ジャジャは寝坊して遅刻だ。それでも授業を始めるアストラルもおおらか。のんびりしていい塾だねえ。

とそこに、グランシール城の兵士が飛び込んできた。ひどくあわてている様子だ。何か一大事でも起きたのかな？

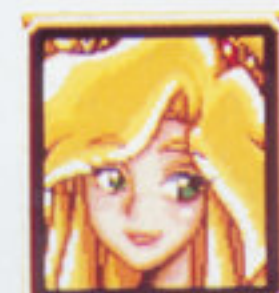
アストラルがいなくなって自習になったをいいことにサラが話しかけてきたぞ。うーん、お城か……。

SCENE4 弟子達のガラム城潜入大作戦だ!!

サラの機転で何とかお城へ入った３人組、初めての城内でウロウロしてたら、王様の部屋へ入っちゃった！ 王様が寝ているその枕元に、あ、エリス姫だ！ あ、でも、アストラルまで！ 何かいけないところへ出てきちゃったみたい。ここはそーっと階段へ戻って、見て見ぬふりだ。うへっ見つかっちゃった〜。

こういうことはやっぱりサラが一番上手みたいだね。よし、なんとか入れてくれそうだ。エリス姫はどこにいるのかなー。

おお、王様が！

あや、ちょっとたいへんな時に来てしまったみたいだぞ。ベッドでは王様が唸っている。だいじょうぶかなぁ。まわりの人が心配そうに見守っているぞ。どこかで見たような顔も…。

わーい エリス姫だあ!!

あっ、あれはエリス姫だ!! わーいわーいって喜んでる場合じゃないね。

ウヒャッまさかこんなことになっているとは思ってなかったんですぅ〜。

弟子の乱入にうろたえる師匠。見ていると面白いけど、にらまれた日にはあーた、後が怖いよ。

SCENE5 謎が謎を呼ぶ古えの塔へGO!!

病に伏した王様を診ていたアストラルは原因が古えの塔にあると言って、それを調べるために、強引にボウイ達を部屋から連れ出した。でも、部屋から出るとさっきみたいには怒らず、本当に古えの塔に行くみたいだ。ここはおとなしくアストラルについて行ったほうがいいかな。それにしても、今日はびっくりすることばかりだ!!

なんとか理由をつけてボウイ達を連れ出すアストラル。ああ、この後、雷が落ちるのかなぁ。

お説教かと思いきや、やっぱり弟子はカワイイものなんだね。さぁ、師匠、古えの塔へ行きましょう！

塔の内部を綿密に調べるアストラル。ホント、誰が何の目的に造ったんだろうか!? 謎だらけの塔。

ややァ!!

アストラルが祭壇らしい所へ進んだとたん、ヤツが現れた!! 誰だオマエは!!

初めてのバトル!!

ここがボウイ達にとって初めてのバトル。緊張しちゃうぞ!!

VSギズモ

相手のギズモは体力が少ないぞ。ガンガン集中攻撃するんだ。

SCENE6 グランシールからイールの村へ!!

アストラル殿が いない いま
たよれるのは でしである
お前たち だけなのだ・・・

さっきの戦闘で、アストラルが倒れてしまった。そこへ、ギズモ討伐の編成で人手が足りない。任されてしまいましょう。

古えの塔から逃げ出した1匹のイビルギズモを捜索に出かけた兵士達。アストラルが倒れている今、古えの塔について詳しく知っているのはイールの村にいる歴史学者のハウエルしかいない。ボウイ達は、彼をグランシールまで連れてくるように王様から頼まれてしまった。王様のたってのお願いじゃしょうがないね。ここはアストラルを立てて弟子のボウイ達が行くしかないぞ。これで町の外へと出ていけるけど、町のどこを探してもジャジャがいない。こういう時に戦士の彼がいてくれると、何かと心強いのにね。そして、なんとかジャジャと合流して町を出ると、そこには獣達がうろついていた。いっけー!

お前 イールに 行くのかい?
イールは グランシールの北西
山ぞいにある ちいさな村だよ

そのイール村っていうのはどこにあるんだろ? ちょっと村の情報も集めておかないと先で苦労するかもしれない。城の人などに、ちょっと聞いてみよう。ある程度把握したら出発だ。

ジャジャはどこだ?

そういえば、いつも仲間にいるジャジャがいない。彼はどこにいるんだ?

もし 人ずうが たりないようなら
もういちど この町を
よーく さがしてみることじゃな

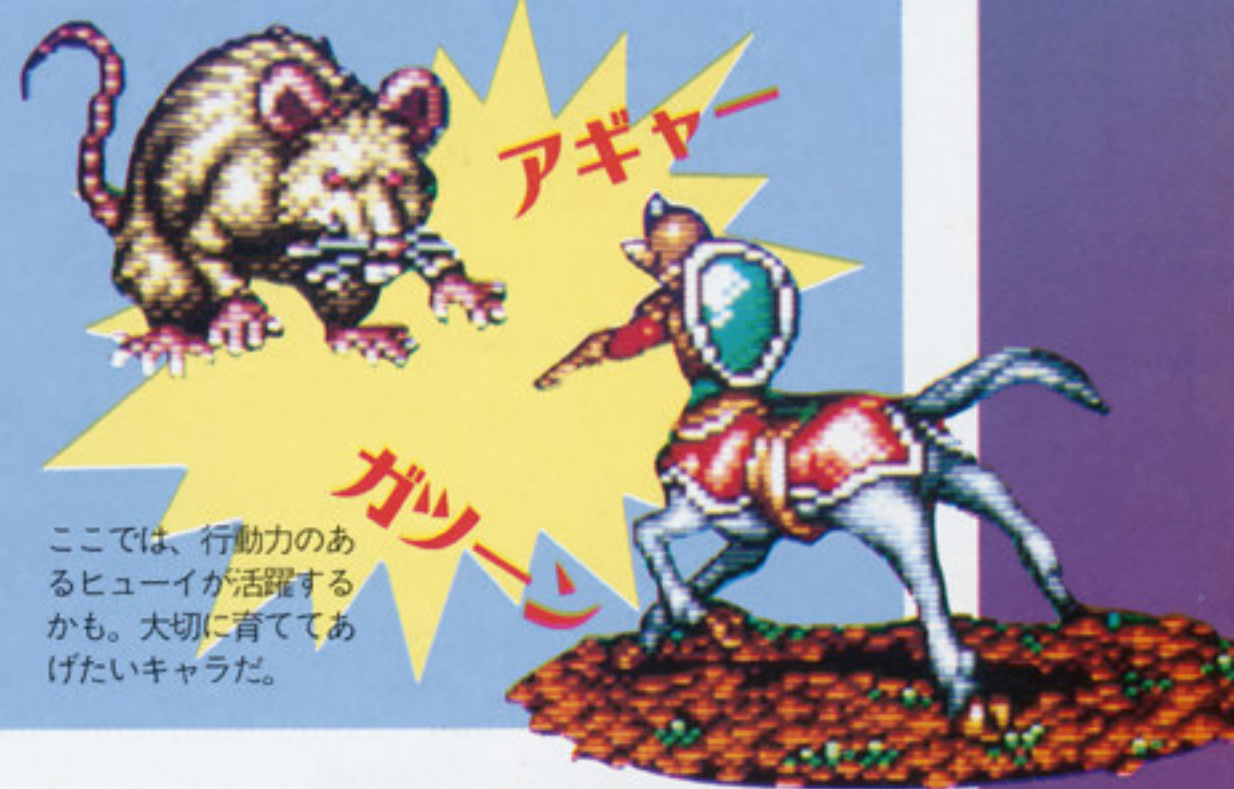
武器屋の隣に現れた占い師の言うことには、もう一人仲間がいないと外に出られないらしいね。

2ndバトル!今度は難しいや!

ショートソード 140
なにを 買ってくれるのかな?
きんかかず 2342

外へ出る前に、できる限り装備を充実しておこうか。何があるかわからないもんね。

ここで2回目の戦闘だ。今度はジャジャもいるし、鬼に金棒、金太郎に飴だぞ。

アギャー
ガツーン

ここでは、行動力のあるヒューイが活躍するかも。大切に育ててあげたいキャラだ。

ちょっとより道していこう!

戦闘が終わったら、イールの村へ行く前に、ちょっとあたりを歩いてみよう。きっと何かあるはずだぞ。思いもかけない不思議なところにも行けたりするかもしれない!?

やや!

これは、もしかして古えの洞窟なのかな。うん、きっとそうに違いないぞ。オープニングで見覚えあるよね。

ここは、ガラム城らしいんだけど、橋が降りていないので、中には入れないや。入りたいな〜。

ガラム城だ!!

SCENE7 イールの村でハウエルさん探し

戦って戦って、やっとついたイールの村。ここの人達に、ハウエルの居場所を聴いてみようか。フウン!? ハウエルって、村人からは変わった人と思われているみたいだぞ。うーん偏屈(へんくつ)な人だったらイヤだなぁ。なんて思っていると、ハウエルの家まで一緒に行ってくれる人がいるみたいだ。ハウエルに直接会うのはイヤだから、すなおに彼について行こう。うーん、何か複雑なことになってきたぞ!?

イールの村では、ハウエルさんは有名人だ。ちょっと変わってる人なんだって。うう、会うのがちょっと怖い。

ああ ハウエルさんなら 知ってるよ!
そりゃ 変わり者のじいさんだもの
ここじゃ ちょっとした ゆうめい人さ

魔法使いカズソ

ハウエルの弟子である彼。けっこう長い間ハウエルのもとにいるみたいだけど、この人は普通の人だ。スッキリした顔立ちがちょっとカッコイイぞ。

彼と一緒に、いざハウエルの家へ。村からちょいと離れているみたいだね。

行くところですって・・・
だったら この人に
ついて行くといいわ

3rdバトル!

こらー! おいらのなわばり
あらすでねえよ!

村を出た瞬間、獣達の縄張りに入ってしまったようだ。これは戦いになりそうだな。

ジャジャ HP 13/14
オオコウモリ HP 8/11

ここの獣達は、さっきのヤツらより強そう。でも、こっちだって、負けてはいられないんだ!

そしてハウエルの家へ…

SCENE8 悲しみの魔法使いカズンが仲間に

ハウエル家へつくと、なんとハウエルが倒れている‼ ショックに打ちひしがれる弟子のカズン。一体誰がこんなひどいことをしたんだろう。見つけたらただじゃおかないぜ。怒りに震(ふる)えるボウイ達。しかし、悲運はこれだけじゃなかった。これから物語は風雲急(ふううんきゅう)の展開を向かえるのだ。どうなるんだよー‼

ハウエルが‼ ボウイ達の行く先々で何者かが手を下しているみたいだ。その正体をあばけ！

師匠がこんなめにあい、カズンも立ち上がる。ハウエルの意志を継ぎ戦うんだ。

お前はだれだ！

突然登場した剣士レモン。しかし、ボウイ達はまだその正体を知りようもないのだ。敵か、味方か！

4thバトル

ここでの戦闘は、ガラム兵との戦いだ。ハウエルをやったのもこいつらなのだろうか。

どこからか聞こえてくる謎の声。この声の正体は一体誰だ⁉ くう、姿を現わせ。そしてボウイ達と戦え‼

SCENE9 ガラム城でのできごと

気がつくと、ボウイたちは牢屋に閉じ込められていた。ボウイが気がつくまで、ヒューイやサラ達は、同じ捕われの賢者達と何か話していたみたいだ。そして、隣の牢屋には、なんとジッポが。でも、ジッポがなぜ牢に入れられたのかは、まだ誰も知らない。これからボウイ達はどうなるのか。

ボウイが次に気づいた場所は、ななななんと牢獄のベッド。何がどうなっているのか、ボウイ達はとんでもないことに巻き込まれている。

ジッポ登場！

隣の牢獄のベッドで倒れていたのは、ジッポだった。ひどいキズをおっているようだ。

彼は、ガラム兵に捕まってここにほうり込まれたらしい。というと、ここは…。

ガラム王の号令で、グランシールへ進撃しようとしているガラム軍。グランシールに使いに出した兵の変死がグランシール国のしわざと思っているみたいだ。

5thバトル

グランシールの危機を知らせようと急ぐボウイ達。しかし、その前にガラム兵が立ちふさがる。

SCENE10 グランシールに危機が迫る‼

なんとか牢屋を抜け出したボウイ達。捕われの賢者が話してくれたことを伝えようとグランシールへと急いで帰るが、そこはもうすでにガラム軍が攻めてきた後だった。どうやらガラム王の独断による進軍のようだけど、王は無事だろうか。姫は、そしてアストラルは⁉ この先に何が待っているんだ‼

グランシールへやっとついたボウイ達。町の人々には被害はなかったようだ。

城内へ入ると、声が聞こえてくる。その声のあるじは、なんとレモンだ！

ここはどこだよ⁉

言い争うアストラルとレモン。よかった。みんな無事だったんだね。あ、姫は？ 姫がここにはいない！

ガラム王に何が⁉

エリス姫を人質にとったガラム王。アストラルが説得しているぞ。

グラソス島に何かが⁉

地割れに落ちる兵士。グランスが崩れていくのか⁉ 何が原因で⁉ 誰か教えてくれー‼

船で脱出するグランシールの人々。謎が謎をよんだまま、次号に続く。あーっ、早く遊びたいぞー‼

どうなる次回！

㊟雀豪ワールドカップと雀皇登龍門は脱衣麻雀ではありません。

雀豪ワールドカップ&雀豪登龍門発売記念!!

ビクターエンタテインメント、ゲームアーツVS渋谷洋一、BEメガ編集部

実録!!麻雀大会Vol.3

完結編

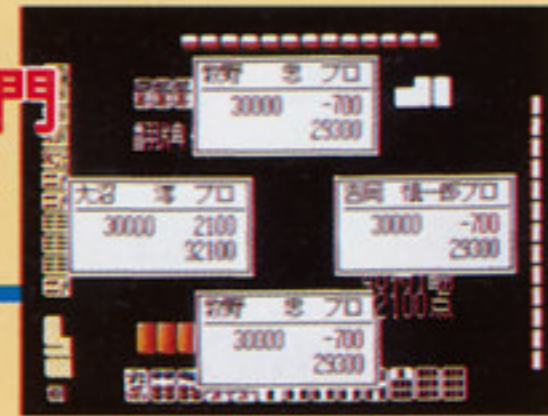
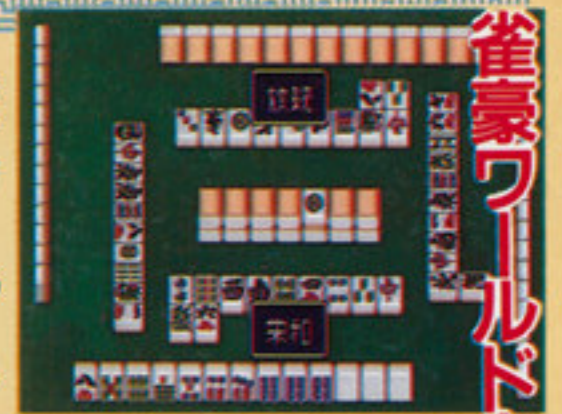
業界内話題騒然のうらやましい麻雀大会、ついに今回で完結。その結果はまるで絵に描いたように、勝ち負けがハッキリ。さてさて、どちらが勝ったのでしょう。

雀豪ワールドカップ

●ビクターエンタテインメント/8,200円

MEGA-CDの本格派麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋を記録する学習モードつき。

ゲームアーツ制作の本格4人打ち麻雀。プロ雀士の打ち筋も観戦できるぞ。

雀皇登龍門

●セガ/発売日未定/6,800円

怒濤のリアル脱衣麻雀大会ついに完結する!!

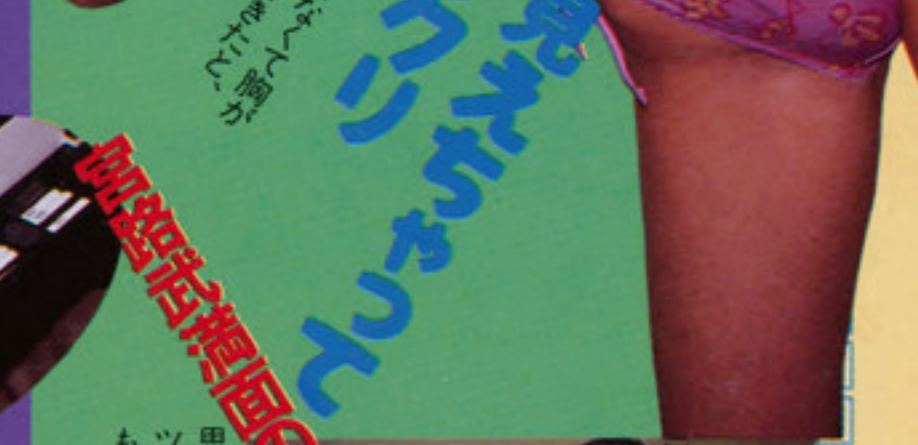
渋谷洋一、BEメガ編集部

ビクターエンタテインメントゲームアーツ

ついにこの麻雀大会も今回で最後。皆様にかわいこちゃんの○ーチクを、拝見させる日が、ついにきました!

と思いきや、健全優良誌(?)のBEEPメガトライブ!編集長がビビってしまい、残念ボッチはお見せすることができませんでした。乳輪の色味の薄い乳首没入型はゆきちゃん。張りのある均整のとれた膨らみに、干しブドウの種は、留美ちゃん。まあ、また今度な。

さて勝負の行方はビクターエンタテインメント、ゲームアーツのメーカーチームが圧勝。ビクター南氏はトマト、シンプンシ、カマトトなどを散りばめながら、一通を完成。編集部前○大王が振り込む。またゲームアーツ宮路氏は連チャンのあげく一発自模。また南氏が親っパネを和がれば、最後の最後に宮路氏が満貫自模とお手上げ状態。編集部チームの渋谷洋一と前○大王は、まったくいいとこなしのボロ負けで、怒濤の麻雀大会は幕を閉じることになりました。

メーカーチームのコメントは、「自分のところの麻雀ソフトで鍛えた。その結果が出ただけのこと」とここまできて自社製品をプッシュ。さらには、「出直してこい」「ふざけるな」と、どんどんお調子こいてくるしまつ。これはもう近々第2回戦をやって黙らすしかないな(ウソ)。と言うわけで、また。ヤッホー。

片桐ゆき ひゃ～ん

七瀬留美 うんっもー

渋谷洋一渾身の自模

渋谷洋一渾身の気合い一発自模。だがスカ。

大王背中が煤けてるぜ

片桐ゆきちゃんに怒られる前○大王。そんなことで大丈夫か、我らの副編集長。

前○大王。早くも哀愁漂うシケもくスパスパ状態。配牌は死んでるは自模は悪いわ。ダメだこりゃ。

帝王位宮路武絶好調!

麻雀のイロハを留美ちゃんに教えながらの余裕の図。憎いぜ。

メーカーチーム絶好調でリーチがかかる。しかも振り込まなくても自模るんだまた。

プックリ我々もプックリ見えちゃって

最近エッチしてなくて胸が小さくなってきたと、留美ちゃん。

カラカラ～

ドップリ～

宮路武満面の笑み!!

思いっきり喜ぶゲームアーツ宮路氏。「シルフィード」も無事発売されたしね。

この先お見せできないのが残念です

結果は!

得点記録表

	南 氏	宮路 氏	渋谷 氏	前○ 氏
1	42	11	-27	-26
2				
3				
4				
5				
6				
計				

毎度有難うございます

結果は、こうです。なんと1位はトマト種つきの南 幸樹。2位は誤ロンの宮路 武。そして3位前○大王。ドベは渋谷洋一とメーカーチームの圧勝。いやはや、お疲れさまでした。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

1993,OCTOBER,8TH

新作いっぱいホイサッサ〜。今月は、ついに「魔導物語Ｉ」のサンプルROMも編集部に到着。オリジナル同様、G.G.版もいろんなキャラがしゃべりまくるぞ。G.G.のダンナもヤルよね。

魔導物語Ｉ／フェイスボール2000／GGアレスタⅡ／なぞぷよ2／妖逢伝ひすい丸

魔導物語Ｉ〜3つの魔導球〜

完成度 80%

●セガ／11月発売予定／5,500円／RPG／4M+B.B／1人プレイのみ

G.G.初　3Dマジカルボイスの世界へようこそ

ようやく編集部にROMが届いた「魔導物語」、G.G.版のデキは想像以上にイイぞ!! オリジナルのパソコン版（MSX、PC98）で好評だったサンプリング・ボイス・プログラムを搭載したことにより、戦闘中はヒロインのアルルがしゃべりっぱなし。パソコン版同様、セリフでキャラの状況をお知らせするファジーパラメータシステムやオートマッピング機能、さらにはＧ．Ｇ．版だけの敵キャラアニメーションが盛り込まれているのはウレシイところだ。ちなみにメガドラ版「ぷよぷよ」で使われていたボイス（「やったなぁ」とか「ファイアー」とか）は、この「魔導物語」から生まれたセリフ。G.G.版「ぷよぷよ」でアルルの声が聴けなくて残念、なんて人は、新作「魔導物語」で聴きまくってくれ!!

ファイヤー!! G.G.で私の声を聴いてねっ

アルル

主人公は「ぷよぷよ」でおなじみのアルル。彼女が小さい頃のお話なので、カーバンクル君は登場しません。残念。

アルルのライバルも登場するぞ

アルルのライバルになる男の子。冒険の途中で何度も出会うことになるぞ。絶対コイツには負けられないっ!!

カミュ

☆ファジーパラメータシステム登場☆

からだを ちぎって なげる。

もぅだめ。ほとんど ばたんきゅー。

HPやMPの残量を数値化するのは味気ない、というワケで「魔導物語」はステータス表示に"あいまいさ"を新たに導入。セリフや表情、BGMの変化からアルルの状態を知ろう。

☆敵キャラだってかわいいのだ☆

みどりぷよ　うろこにんぎょ　スケルトンT　ゴースト　おおかみおとこ　ナスグレイブ　きいぷよ

「ぷよぷよ」にも登場しているキャラがいるけど、実は「魔導物語」のほうが元祖。もちろん敵キャラ達もバリバリしゃべるぞ。ぷよがやられると言う「うよょょ」の声がカワイイ!!

フェイスボール2000

完成度 90%

●リバーヒルソフト／11月発売予定／4,500円／ACT／2M／2人対戦プレイあり

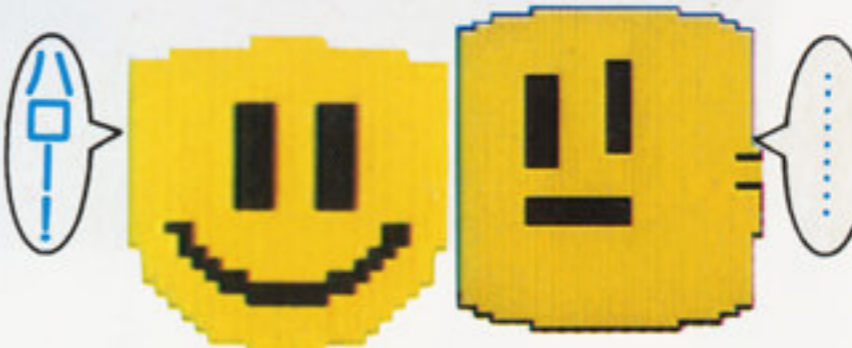
かわいい顔したニクいヤツ、今年の冬は対戦で燃えろ!

発売に向けて現在調整中……とはリバーヒルソフトのコメント。でも、すでに１Ｐモードは現バージョンでも問題ないほどのデキに仕上がっている。ゲームの目的は３Ｄ迷路にいるフェイス達を全滅させるという単純なものだが、相手の動きを先読みしたり、迷路の地形をうまく利用したりといった戦略の立て方が面白い。はやく対戦モードで遊びたいね。

各ステージに隠されている謎は、clue からヒントをもらって解決しよう。無敵になるアイテムが置かれていることもある。

ニコニコしながらプレイヤーに襲いかかるフェイスボール軍団の姿は結構シュール。団体で襲ってくると異様なほどコワイ。

3D迷路をリアルタイムで表示しているが、処理スピードが速いので移動が気持ちいい。

ハロー!　……

発売直前の超こだわり作品と期待の新作をドンと紹介

GGアレスタII

完成度 100%

●セガ／10月1日発売／3,800円／SHT／2M／1人プレイのみ

さすがはコンパイル、「アレスタ」シリーズはハズさない。今回発売される「2」は、前作よりもハードなSHTを望むユーザー向け。なにせ、自機アレスタを襲う弾数の多さはG.G.のSHT中一番。「アフターバーナー」を思わせる3Dボーナス面も、息抜きとしては楽しい。

パワーアップで攻撃力もアップ!!

パワーチップを取り続ければ、通常弾・特殊弾ともに攻撃力がパワーアップするのだ。

ゲームスタート時　フルパワー時

ボスキャラもさらに過激に!!

中ボス・大ボスとも迫力満点。ボムで一気に倒せ!!

全6ステージを超スピードで駆け抜けろ!

STAGE1 SPACE PLANT

宇宙空間に点在する敵の工場を破壊せよ!! 敵の攻撃が激しくならないうちに通常弾をパワーアップさせておくこと。

STAGE2 GROUN BASE

惑星軌道上から地表まで一気に降下し、ジャングルに建造された敵基地を叩く。クリアするとボーナス面へ突入する。

STAGE3 BIONIC CITY

敵の生体兵器の攻撃にあい、荒廃したビル群。この辺から敵の猛攻も始まる。巨大な顔面岩は何を意味するのか?

STAGE4 ANCIENT RUINS

砂漠にたたずむ古代遺跡群とピラミッド……。このステージをクリアすれば2度目のボーナス面に行けるようになる。

STAGE5 CYBER ROAD

超高速スクロール面。スタートするとすぐにビームサーベルを持ったロボットに自機が襲撃される。難易度高し。

STAGE6 INNER ALGO

いよいよ敵の本拠地へ潜入。生体兵器とメカが合体したような、巨大ボスとの決着が待つ!! 勝つのはどっちだ!?

なぞぷよ2

完成度 20%

●セガ／発売日未定／価格未定／PUZ／容量未定／1人プレイのみ

まだまだ続くコンパイルの快進撃

「なぞぷよ」の第2弾が年末に発売されるという確かな情報をキャッチ!! それによると、容量は2メガ(前作の2倍)になるらしい。そして新たに200問が追加され、25問ごとに中間デモが見れる豪華な造りになっている。バッテリーバックアップ搭載でセーブもできるみたいだゾ。

モードを選んで下さい。 なぞぷよ えでぃっと

これは「なぞぷよ」の画面。「2」も楽しみだよね。

妖逢伝ひすい丸 —梵天の剣—

完成度 50%

●セガ／11月発売予定／5,500円／RPG／4M+B.B／1人プレイのみ

和風RPGはイイね

純和風シナリオが特徴の「ひすい丸」は、基本的に主人公のひすい丸とヒロインのかぐやが軸となって物語が進むようになっている。が、この2人以上に興味深いのがこぶとり爺さん、牛若丸などなど、昔話の主役が脇役として登場している点。彼らがどう物語に絡むのかも楽しみだ。

町内やフィールド面以外に、洞窟などのダンジョンもある。

G.G. HOTLINE SPECIAL G.G.の新作がこんなにでるぞ!

年末商戦に強いG.G.に対し、セガは昨年同様秋から冬にかけて新作ラッシュをかける予定のようだ。そこで今回のホットラインでは、その新作リリース群の中から「コレは!」と思うものを紹介しよう。頑張れG.G.!!

●「ソニックドリフト(仮)」……ドリフトなどの高等テクも使える本格的カーアクションゲーム。ソニックやテイルスなどのおなじみのセガキャラクター数人(匹?)が個性豊かなドリフトカーに乗り、コースを攻略する。

●「アラジン」……ディズニーシリーズ最新作。2種類のアクションステージで構成されており、随所に映画の名シーンの数々が展開される(キャラの豊富な動きは保証済み?)。

●「女神転生外伝〜ラストバイブル〜」……あの「女神転生」シリーズがG.G.に登場!! 魔獣合体システムも継承(GB版の移植?)。

●「マクドナルド(仮)」……メガドラ版に続き登場。ドナルドが大活躍するアクション。

●「対戦麻雀・好牌II」……用意された雀士は13人。フリー麻雀・勝ち抜き戦・リーグ戦の3つのモードが用意された麻雀ゲーム。

●さらにオートTVチューナーが11月に登場。

期待の「ソニック&テイルス」。メガドラ版「2」を思わせるゲーム内容がウレシイ。

「ドナルド……」はキャラのなめらかな動きがウリ。ミッキーよりも造りはコミカル。

BEメガ裏技リーグ Vol.42

今月は久しぶりの２ページ構成で、質、量ともに充実！　ちなみに「サンダーバーズ」は今回だけお休み。でも、お悩みハガキはちゃんと受け付けているからね。

シルフィード

1軍 シールド回復コマンドほか

まず、オープニングデモ（ゲームアーツのロゴ表示のあとに表示されるもの）が流れている時に１Ｐ側のパッドで「右、左、Ａ、右、上、Ｃ、Ｂ、下、左、Ｂ、Ａ、上」と押そう。そうしたらスタートボタンを押してデモを飛ばし、普通にゲームを始める（オプション設定は変えてもいい）。

すると、ゲーム中に２Ｐ側パッドのＡボタンを１回押すごとに自機のシールドを１つずつ回復させられるぞ。

また、コンティニュー回数の残りが１つになった時に同じやり方で「右、上、Ａ、Ｂ、Ｃ，左、左、下、Ｃ、Ａ」と押し、スタートボタンでデモを飛ばすと、コンティニューを10回に増やすことができる。

（岩手県・中川昌治）

●シールド回復コマンド
右、左、A、右、上、C、B、下、左、B、A、上

シルフィード起動直後のデモでコマンドを入力しておくと、プレイ中に2P側パッドのAボタンを押すだけでシールドが回復する。事実上の無敵だ。

●コンティニューを10回に増加
右、上、A、B、C、左、左、下、C、A

こっちの裏技は「コンティニューに頼ってもいいから、あくまでも実力だけでクリアしたい」という気概のある人におすすめできる。

2軍 マニアモード

最初のオープニングデモが流れているうちに、２Ｐ側のパッド（１Ｐ側ではないので注意）で、「Ｂ、Ｂ、Ａ、Ｃ、上、左、右、下、Ｃ、上、Ａ」と押す。

その後オプション設定に入らず、普通にゲームを始めると、ハードよりも難しいマニアモードでプレイすることができるぞ。

（千葉県・長谷川寿）

●マニアモード（２Ｐ側パッドで入力）
B、B、A、C、上、左、右、下、C、上、A

これを入力したあと、オプションに入ってしまうと無効になるので注意しよう。ちなみに、入力が成功していれば、スコアに最初から一点加算されているぞ。

アマ ボイステスト

タイトル画面が表示されている時に、２Ｐ側パッドのＡ、Ｂ、Ｃボタンを押さえながら、１Ｐ側のパッドでオプションに入ってみよう。

すると、サウンドテストの部分がボイステストに変わっていて、ゲーム中のサンプリング音声を聞くことができるのだ。

（東京都・マウスィー）

ゲーム中の通信の音声などをすべて聞くことができる。語学力のある人は、ぜひともセリフの内容を調べてみよう。

ザ・スーパー忍II

2軍 ∞手裏剣ふたたび

まずオプション画面に入って、ＳＥの項目を「SHURIKINS」に合わせる。

次に手裏剣の数を00に設定したら、カーソルの位置はそのままでしばらく待っていると、数字の表示が∞に変わる（つまり、ゲーム中にいくらでも手裏剣が使えるようになっている）。

（神奈川県・小飼鉄也）

前作と同じ内容の裏技だが、やり方をちょっとひねってあるのがミソ。

手裏剣の数は999だが、実際はいくら使っても減らないので八双手裏剣をバカスカ乱発できる。

騎士伝説

補欠 スタッフロールを表示

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの下＋Ａ、Ｂ、Ｃボタンを押さえたまままスタートボタンを押すと、「騎士伝説」の開発スタッフの紹介デモが見られるぞ。

（東京都・コドモ・17歳）

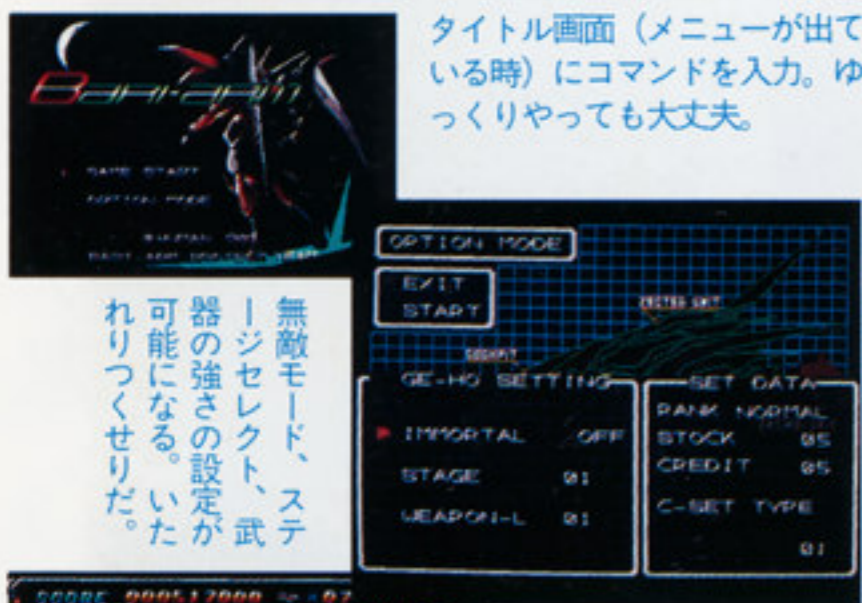
開発からテストプレイヤーまで、このゲームに携わった面々が登場。なかなか感慨深いものがあるね。

バリ・アーム

1軍 無敵モードほか

まず、タイトル画面が表示されている時に「上、B、A、C、A、下、B、A、C、A」の順にボタンを押す。この時、うまくいけば効果音がなるので、そのままコンフィグに入ろう。

その後コンフィグ画面でストックの項目にカーソルを合わせ、方向ボタンを左に押すと、画面がスクロールして無敵モードなどの設定が出てくるぞ。

（岡山県・佐藤和也・19歳）

タイトル画面（メニューが出ている時）にコマンドを入力。ゆっくりやっても大丈夫。

無敵モード、ステージセレクト、武器の強さの設定が可能になる。いたれりつくせりだ。

面飛ばしも可！

ちなみに、このコマンドを入力した後は、プレイ中にAボタンを押しながらポーズをかけ、再びポーズを解除するだけで次のステージに進むことができる。

2軍 おまけのグラフィック

タイトル画面の表示中に、ボタンを「上、下、右、左、B、A、B、A」と押すと、なぜかゲーム中に出てこない謎(?)のグラフィックが表示される。

また、これと同じ要領(ようりょう)でタイトル画面のときに「右、C、A、B、A、左、C、A、B、A」と押すと、通常のエンディングとは異なるビジュアルが流れる。

（岡山県・KOMINA）

謎のおまけグラフィック

ゲーム中の主人公2人の雄姿(どこが?)。もっとも、ストーリー上でこんな場面があるわけではない。

もっと謎のエンディング

通常のエンディングとは異なる展開のデモ。はたしてこれは？

自機の面が割れるグラフィックなどなど、わりと描き込みが細かい。

アマ ゲームクリア後のお楽しみ？

ゲームを最後までクリアして、エンディングのスタッフロールが終わったら、そのままボタンを押さずにしばらく待っていよう。するとクリアを祝う(?)画面が！

（埼玉県・大田玲・16歳）

おめでとー

これは最終面をクリアしてエンディングが終わった後に、待っているだけで見られる。ま、そういうことだ。

ロケットナイトアドベンチャーズ

2軍 クレイジーハードモード

電源を入れた後、コナミのロゴが表示されている間に、方向ボタンの下を6回、上を2回、下を2回の順に押すと、オプションの難易度選択にベリーハードが加わる。

また、同じように方向ボタンの左を4回、右を4回、左を7回、右を1回、左を1回の順に押すと、クレイジーハードというすさまじい難易度が選択可能になる。

※編集部より——この裏技を投稿した名無しのゴンベエさん（なんて古い表現）へ。図書券が発送できませんので、住所と氏名を編集部まで早めにお知らせくださいね。

このロゴが消えないうちにコマンド入力。キラキラキラ～の効果音に合わせて「タ～イム3」と言っているヒマはないぞ。

クレイジーハードでは、残機なし、コンティニューなし、しかもライフが満タンでもーダメージで死亡……。

難しすぎてお話になりません

どうせならイージーになる裏技を入れておいてほしかったところ。こんな難しいモードじゃクリアはおろか挑戦する気すら起きないと思われますな。

ゴールデンアックスIII

1軍 ステージセレクト

最初のキャラクター選択画面のとき、使いたいキャラクターにカーソルを合わせたら、Aボタンを4回、スタートボタンを1回、Cボタンを6回というように、すばやく押す。

すると、成功した場合はステージセレクトの画面になるので、適当なステージを選んで遊ぼう。ただし、ボタン入力はかなり速くしないとうまくいかないので注意。

（東京都・金戦斧銀戦斧・15歳）

この裏技は、ボタンをかなり早く押さないと失敗する。この雷が消えないうちに押さねばならないのだ。キツいぞ。

成功したら、どこからでも好きなところから始めるべし。まさに苦労が報われる瞬間だな。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号"大リーガー"から"草野球"までを編集内部で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、本誌オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

データイーストの参入が決定。これからは家庭で独特のスメルが堪能できるぜ。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.14

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

伝統ある 当家の エンブレムにかけて、負けられぬ。

サムライ・スピリッツ
©SNK 1993
発売中 28,000円 容量118メガ
ゲーセンでは好評稼動中

時代は政治改革よりサムライを求めている

いまだに冷める兆候の見られない侍野郎の戦いぶり。ゲーセンでも家庭でも盛り上がりっぱなしだ。そこで、今回はもう一度「サムライ・スピリッツ」について詳しく紹介するぞ。とはいっても紹介だけでは芸がないので、初めて遊ぶ人のために簡単なアドバイスもつけてみた。ひとまず右の5人だけだが、コイツらが最強というわけではない。初めて遊ぶならこの5人から選ぶとちょっぴり有利かも……ということで選ばせてもらったものだ。12人の戦士の中で役立たずなヤツは存在しない。自分が手なずけられるヤツを選べ。こちらから強いてオススメを上げるならば、シャルですかね。蹴りがいいのよ。

❀飛脚が運んでくれるアイテムは？

背後を走る飛脚が落としていくものは、体力回復用の肉と、小判などの得点が加算されるもの、それにダメージを受ける爆弾がある。爆弾は防御すればダメージを防ぐことができる。足元にも気を配れ。

❀怒り攻撃はすげえ強力だぜ

相手から攻撃を受けた時、ライフゲージが減ると同時に怒りが溜る。この怒りが頂点に達すると、一定時間だけ強力な攻撃が可能だ。この怒りはラウンドが変わっても相手が変わらなければ継続される。

❀ボーナスステージもあったっす

3、6、12ステージ終了後には藁びと斬りのボーナスステージがある。これは一定時間の間に出現する藁びとをモグラ叩きの要領で斬ればよい。先のステージに進むごとに藁びとの出現箇所が増えるぞ。

コイツらを使うのなら こんな感じで戦え！

覇王丸

弧月斬と旋風裂斬という2種類の必殺技を持つ覇王丸だが、多用するのは飛び込んでの大斬りだろう。大蹴りにつなげるか、投げにつなげるかは個人の自由。パワーを生かせ。

ナコルル

鷹を連れた大自然のお仕置き娘ナコルルだが、使用できる必殺技もたんまりある。これらはすべて覚えておきたい。ただ、必殺技単発では危険なので、すぐ次の技につなげよう。

服部 半蔵

同じ忍者ならガルフォードのほうが犬の分だけ有利に見えるが、じつは分身した時に犬で位置がバレる。ここは半蔵で爆炎龍にこだわれ。間合いを変えたい時だけ分身を使おう。

橘 右京

右京の基本は“待ち”。相手が飛んだらつばめ返しで迎撃する。とにかくつばめ返しはいつでも出せるようにしておこう。低空のつばめ返しが使いこなせるなら、待つ必要はない。

シャルロット

シャルは飛び込んでの大斬りが基本となる。これでめくってパワーグラデイションにつなげるといいだろう。パワーグラデイションの練習は必修だ。蹴りは対空用にも使えるぞ。

餓狼伝説スペシャルの必殺技は次号掲載！

格闘野郎注目の「餓狼伝説スペシャル」。みんなが一番知りたい必殺技の使用方法は来月載せるぜ。新たな技もたんまりあるから、期待せよ。

あくまでも予定

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

すべてがプレイヤーの視点で行なわれ、相手と向き合って血みどろの戦いを繰り広げる3Dアクション。攻撃よりも避けることが重要視されているため、アクションゲームながら戦略性は高い。しかし、淡々と進む展開には途中で飽きてしまうかも…。スタンガンの先端はイカス。

ザ・スーパー・スパイ 19,000円
'91年7月1日発売 容量55メガ

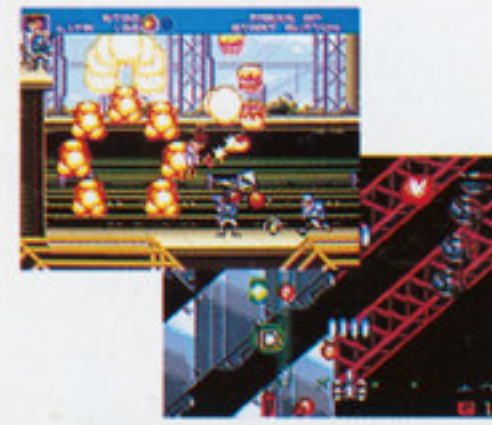
BEメガ読者プレゼント 1993年10月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、10月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、12月号の誌上で行います。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL　03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト　30名

2 お好みゲームギアソフト　5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年9月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトを伺います。ご了承ください。

3 「聖魔伝説3×3EYES」サウンドトラックCDポスター　5名

3×3の興奮が新たな形で楽しめるサウンドCDの発売を記念して。

非売品／提供：キングレコード

4 「エコー・ザ・ドルフィン」店頭デモ用ビデオ　5名

超カッコイイから、友達に見せてエコーファンを増やそう！

非売品／提供：セガ・エンタープライゼス

5 レーザーディスク「マッハGoGoGo」メモリアルコレクションTシャツ　5名

全52話を収録したLDボックス。限定だがひょっとしたら店頭にあるかも。

非売品／提供：ポリドール

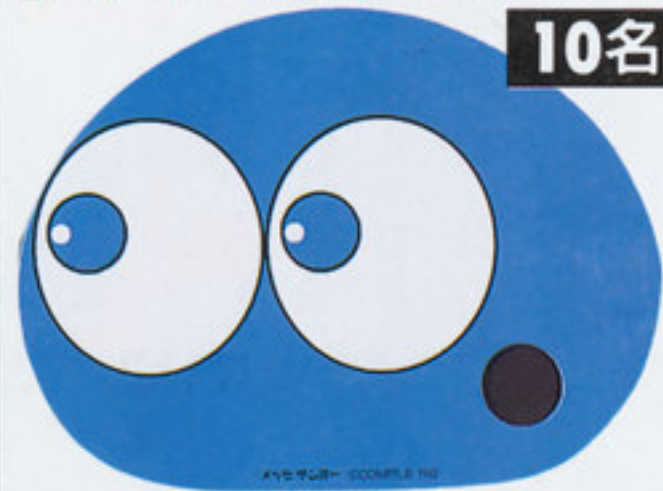
6 ポニーキャニオン販促グッズセット（ファイル&ヘアブラシ）　5名

工藤静香「私はナイフ」と大野幹代「震える決心」の販促グッズ。なかなか手に入らないよ。

非売品／提供：ポニーキャニオン

7 「ぷよぷよ」うちわ　10名

夏は終わっちゃったけど対戦中は暑いから必要。

非売品／提供：メッセサンオー

8 パフデビューシングル「STARTING OVER」　5名

パフのデビュー曲は「アルシャーク」のイメージソングだ。ヒットすればMDの知名度もアップ!?

提供：サンドストーム

9 江ノ島水族館で買ったイルカのキーホルダー　3名

エコーに惚れた人、実物を見に行ってみようよ。

提供：BEメガ編集部

INFORMATION

8月末に行われた今年のAMショーは、なかなか刺激的だった。セガの「バーチャファイター」や「デイトナ」、ナムコの「リッジ　レーサー」などポリゴンやテクスチャーマッピングを駆使したCGのビジュアル・インパクトは、これまでのアーケードゲームと一線を画している。今の段階では、見た目の差ばかりに目が行くかもしれないが、とにかくテクノロジーは進化し続ける。CD-ROMのニューマシンともども、次世代のゲームが登場しつつあるという予感がする今日この頃、と言った感じかな。ともあれ来月もAMショーの新作群を紹介していくつもりなので、こうご期待。

次号は、10月8日(金)発売です。

質問テレフォン

03•5642•8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブおよび一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
編集雑用希望者：体力に自信がある方。

［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●副編集長
桑原　修
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

田中茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
(CUE)
脇野佳昭
吉岡聖乃
(MUSE HOUSE)
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポイント）
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A)
GAME FAN(U.S.A)
MEGA FORCE(France)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
金田綾緒
長　ちのり
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
●レイアウト
渡辺　緑
ギャングランド
村田雅英
星　涼二
大橋広史(Have a Nice Day)
木下友秀(Have a Nice Day)
黒川修二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
出口洋介
小野田由美
深田真理子
庄司淳子
市川和久（プロスペック）
藤田　正（プロスペック）
スタジオ・ビー・フォー
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

TENGEN
AN ATARI GAMES COMPANY　＜アタリゲームズ認可＞　平成5年(1993年)

伝説の勇者、因縁の対決!!

ソア、シーラ、マーリン、クエスター、かつての仲間が流血の戦い!!

世界一の勇者を決定するグランド・リザルト'93の決勝戦が9月17日金曜日、〈バトル闘技場〉において開催される。今回、初代チャンピオンの座をめぐって争うのは、破壊力抜群のソア(ウォーリア)、紅一点のシーラ(バルキリー)、強力な魔力を持つマーリン(ウィザード)、素早い動きで華麗な戦いを見せるクエスター(エルフ)の4選手だ。

識者の間では、攻守ともにバランスのとれた、シーラ選手が優勝にもっとも近いとささやかれている。「とうぜん、私がチャンピオンよ。ソアがかなり手強いですって? フフン。一番、ちょろいのがあいつよ」と自信満々のシーラ選手。

もちろん名指しで挑発されたソア選手も黙ってはいない。「あの女だけは、おれさまが倒す! チャンピオンはもちろん、おれさまだぜ!」と宣言した。

エルフ族らしく、ふだんは温厚なクエスター選手も、「一族の名誉をかけて、かならず優勝します」と、故郷に誓いを立てた。

その中で、ただひとり無気味な沈黙を保っているのがマーリン選手である。本誌記者がインタビューを申し込んだところ、「ま、わしが勝つよ。あとはノーコメントじゃ」と、いってインビジビリティ(姿を消すアイテム)を使い、去って行った。巷の噂によれば、マーリン選手は疑惑の「クエスト・ツアー」に参加、すでに2つの塔の封印をといたという。それが事実なら、他の選手が束になってもかなわないほど、レベルアップしているはずである。

はやくも波乱をふくんだ展開になりそうなグランド・リザルト'93。白熱のバトルを期待したい。

ゴーストを救え!

心ない冒険者らの殺戮により、絶滅の危機に瀕しているゴーストを保護するため、モンスター保護団体が〈ゴースト基金〉を設立した。そのための募金も近く開始される。

ゴーストは通常、人里離れた古い遺跡の迷宮で、ひっそりと生息している。そこにわざわざ侵入し、ゴーストを標的にしてショットの訓練をする若者が後を立たないのだ。

ただでさえ、森林の乱開発などで、住む場所をを失い、数が激減しているゴーストを、保護し繁殖させる機会は、いまが最後だろうと関係者は語っている。

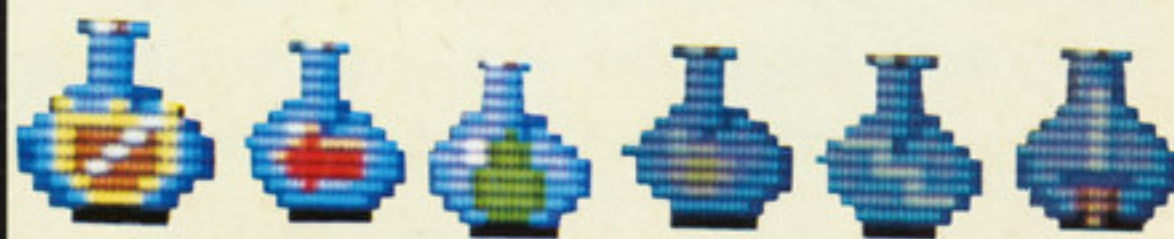
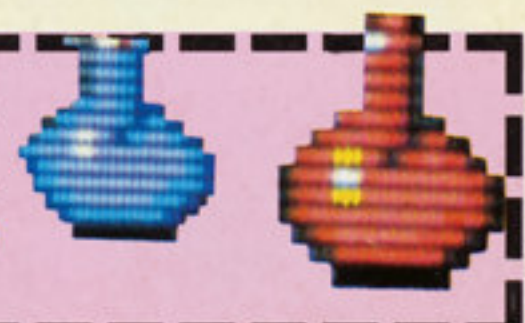
あなたの大切な財産をシーフからお守りします!

今回、特にご紹介するのは、壮大な冒険には欠かせないあなたの旅費・滞在費をお守りする特製の財布「ガントウォレット」です。ウォーリアのソアさんも「これを使いはじめてから、シーフにアイテムを盗まれにくくなった。気もする」と、たいへんお喜びのようです。皆様もこの機会に、ご使用になってはいかがでしょうか。

ガントウォレット
3,000円(税込み)

株式会社テンゲングッズ
TEL:03-3835-7999(10：00～17：00)
世界の一流ブランドをアンケートはがきによる抽選で。

体力アップ・学力増進

飲めばすぐきく、各種ポーションそろえました!

新製品!
イヤな怪物に
抜群の効果
マジックポーション

エキストラ製薬　でんわ:4949(「よくよく」ききます)

9月17日（金曜日）発売

希望小売価格7,800円（税別）

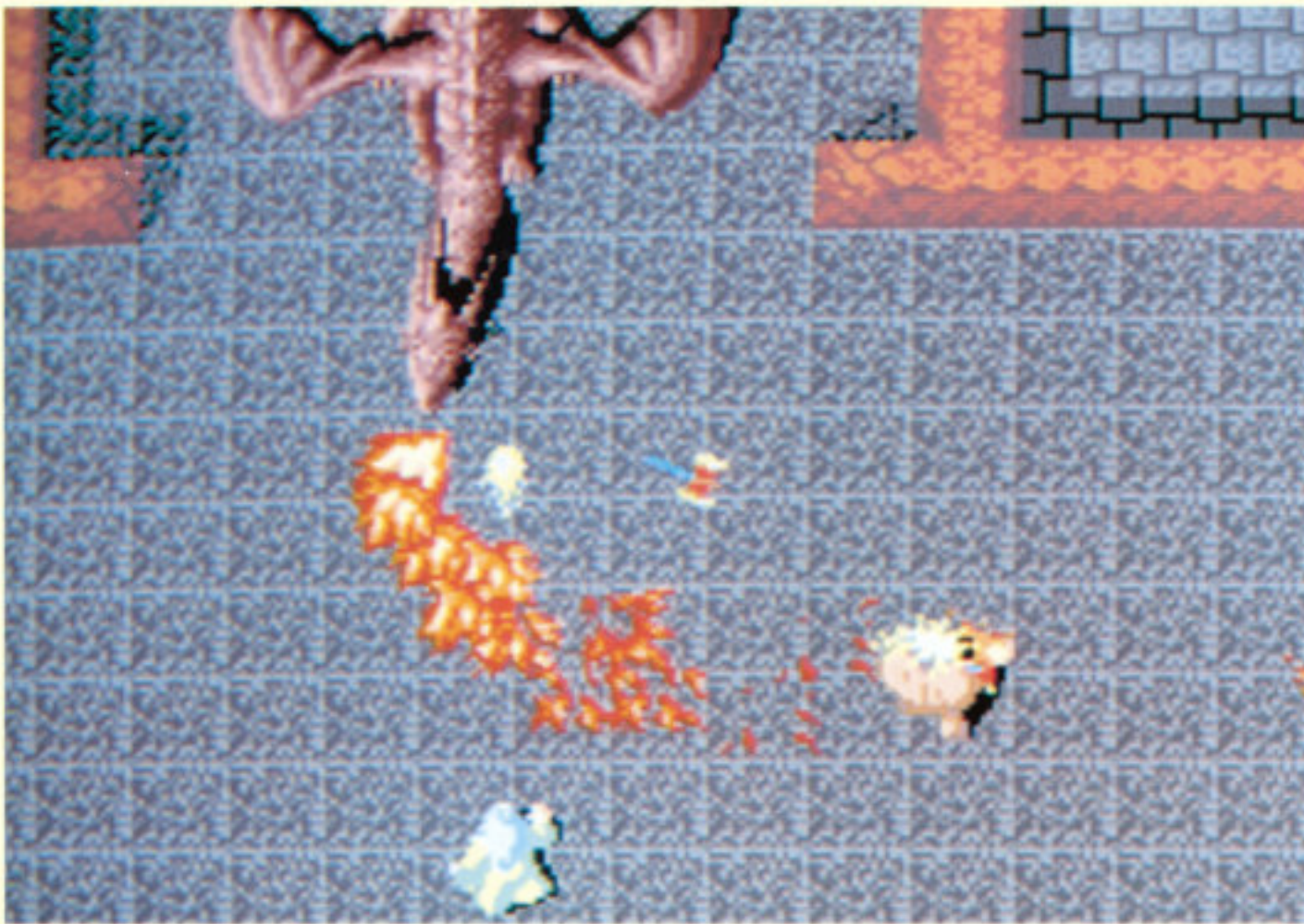
MEGA DRIVE

GAUNTLET ガントレット

日刊 ダンジョンニュース

悲劇の冒険旅行

冒険者47人が行方不明!?

右端がAさんの息子さん。この写真を同封した手紙を最後に、連絡が跡絶えた。

大手旅行代理店、迷宮社の大ヒット商品〈クエスト・ツアー〉の参加者が帰りの予定日を過ぎても戻っていないことが、一昨日未明に明らかになった。参加者のなかにはピクニック程度の軽装で参加した者もおり、安否が気遣われている。なお、行方不明者は確認されているだけでも47名にのぼっている。

ツアーを企画した迷宮社側は、「このツアーは単なる旅行ではない。冒険なのだから、決められた日程などないし、危険があることは広告にも記載されている。よって、参加者の捜索隊を派遣するつもりも、ツアーを中止するつもりも、まったくない」と発言した。

残された行方不明者の家族は、やり場のない怒りを抑え、被害者の会を結成し迷宮社の告訴に踏み切った。被害者の会・代表のAさんは、「とにかく息子を捜すのが先決です。探索はプロの冒険家に依頼するつもりです。」と、沈痛な面持ちで語った。

おや？
あんたら新顔の冒険者
だろ。

株式会社テンゲン
〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス：03（3835）7999
（月）～（金）10:00～17:00（祝・祭日除く）
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

ご贈答・ご進物に、最高級のフライドチキンをどうぞ。

チキンによく合うドリンクも用意してございます。ぜひ、ご利用ください。

ダンジョンフードK.K.

冒険旅行なら 迷宮社 格安ツアーあります

スラップファイト・ツアー
大好評につき
9月10日再出発！

クエスト・ツアー
古城に眠る秘宝をさがせ！
賞金総額1,000万ゴールドの冒険旅行!!

アーケード・ツアー
終わりのない冒険の旅に
出かけませんか？

※当社のツアーには傷害保険等は一切ありませんのでご了承ください。

GAME GEAR ゲームギア

この顔にピンときた方、IIです。

ゲームギアにシューティング革命 あのアレスタが帰ってきた!!

GG ALESTE II

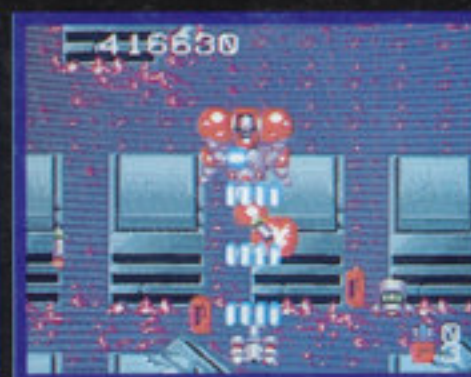
ゲームギアソフト

GGアレスタII

10月1日発売予定
3,800円
シューティングゲーム

©1993 SEGA/COMPILE

301470

416680

シューティング・ファンに根強い人気を誇る"アレスタ"シリーズ最新作は、ハンディゲーム機史上、最速にして最強の縦スクロールシューティング。多彩なサブ兵器、3D感覚な仮想現実の世界は、まさに"アレスタ"。

好評発売中!!

ゲームギア +1 プラスワン

今ならゲームギア本体に人気ソフト("ソニック2"または"なぞぷよ")がセットになってこの価格!

スペシャルプライス **15,800円**

写真は、"ソニック2"パックです。↑

"なぞぷよ"パックもよろしく

いつでも どこでも
カラーが楽しい
ゲームギア

●画面はハメコミ合成です。
●ゲームギアソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。
●チューナーパックは別売りです。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

※当社は、Jリーグ・ジェフユナイテッドを応援しています。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

©SEGA 第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

BEEP! ▶メガドライブ◀
1993 10月号 OCTOBER
1993年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻10号通巻106号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価490円(本体476円)

Printed in Japan

T1017659100493

雑誌17659-10